VIII. évfolyam, 3. szám, 1997. március

318,-Ft

576 KByte

Számítástechnikai magazin

KÖZDELEM

PERFECT WEAPON, ECSTATICA II, TOBAL NO1

HARCI LÁZ

M. A. X.
KKND
WAGES OF WAR

KALAND

SECRET OF EVERMORE
TOMB RAIDER
DRAGON LORE II
S.P.Q.R.



NYEREMÉNYJÁTÉK!
SNICKERS

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132.

SNES

HARDWARE

SNES BASIC SET: SNES ALAPGÉP + 1 CONTROL PAD	19999

AMERIKAI CARTRIDGE-OK

ADDAMS FAMILLY	5900	FIRE POWER 2000	5900
AMAZING TENNIS	5900	HOLE IN 1 GOLF	5900
AXELAY	5900	KENDO RAGE	5900
BEST OF THE BEST C.K.	6900	PHALANX	5900
COOL WORLD	6900	PUSH OVER	3500
CRAZY CHASE	5900	SUPER STRIKE EAGLE	9900
D FORCE	5900	THE UNTOUCHABLES	5900
DOUBLE DRAGON V	9900	ULTIMATE FIGHTER	5900
F ZERO	5900	UN SQUADRON	5900

PAL CARTRIDGE-OK

ALIEN VS PREDATOR	7900	PAPERBOY 2	5900
ASTERIX	HIVJ	PARODIUS	6900
BEAVIS & BUTTHEAD	9900	PINOCCHIO	14900
BIG SKY TROOPER	11900	PREHISTORIC MAN	9900
BOOGERMAN	12900	PRINCE OF PERSIA 2	13900
BRUTAL	9900	REAL MONSTERS	9900
DEEP SPACE 9	13900	REVOLUTION X	12900
DONKEY KONG COUNT.	14900	SECRET OF EVERMORE	14900
DONKEY KONG COUNT.2	14900	SMURFS	HIVJ
DONKEY KONG COUNT.3	14900	SMURFS 2	HIVJ
DOOM	9900	SOCCER KID	9900
EARTHWORM JIM	12900	SPAWN	11900
EARTHWORM JIM 2	12900	SUPER BATTLETANK	9900
GHOUL PATROL	7900	SUPER MARIO WORLD	9900
HAGANE	7900	SUPER PUTTY	5900
INCREDIBLE HULK	10900	SUPER RETURN OF JEDI	11900
KILLER INSTINCT	9900	SUPER TURRICAN 2	12900
LEMMINGS 2 TRIBE	9900	TRUE LIES	9900
LOST VIKINGS	9900	YOSHI S ISLAND SUP. MARIO 2	14900
MOHAWK & HP JACK	HIVJ	WEAPONLORD	12900
NBA LIVE 97	14900	WILD GUNS	9900
OBELIX	HIVJ		

MEGADRIVE

HARDWARE

MD BASIC SET: MD ALAPGÉP + 2 CONTROL PAD	19999

GENESIS CARTRIDGE-OK

BELLES QUEST	7900	OUTRUNNERS	5900
NFL 94 FOOTBALL	5900	SOCKET	7900
ONSLAUGHT	6900	SUBTERRANIA	5900
OUTRUN 2019	5900		

PAL CARTRIDGE-OK

AERO THE ACROBAT 2	7900	MS PACMAN	7900
BATTLE FRENZY	6900	NBA JAM T.E.	7900
BEAVIS & BUTTHEAD	7900	NBA LIVE 96	12900
BONANZA BROS	5900	NBA LIVE 97	13900
BUBBLE &SQUEAK	6900	NHL HOCKEY 96	11900
CANNON FODDER	6900	NHL HOCKEY 97	12900
CHESTER CHEETAH	5900	OTTIFANTS	8900
CLASSIC COLLECTION	9900	PAPERBOY	7900
COMIX ZONE	5900	PINOCCHIO	12900
DEEP SPACE 9	12900	PITFALL	5900
DESERT STRIKE	6900	REAL MONSTERS	7900
DRAGON'S REVENGE	7900	RUGBY WORLD CUP 95	7900
DYNAMITE HEADY	9900	SHADOW OF BEAST II	4900
EX MUTANTS	6900	SHAQ FU	5900
EXO SQUAD	11900	SMURFS2	11900
FIFA 97 GOLD	13900	SPARKSTER	9900
GARFIELD	5900	SPIROU	7900
GLOBAL GLADIATORS	5900	SPOT GOES TO HW.	12900
GREEN DOG	4900	SUPER SKIDMARKS	11900
HOOK	7900	SUPER WRESTLEMANIA	4900
INC. CRASH DUMMIES	7900	SUPERSTAR SOCC. DEL.	13900
IZZY' S QUEST	11900	THOMAS TANK ENGINE	7900
JAMES POND II	5900	TOYS	5900
KAWASAKI SUP. BIKES	9900	TOYSTORY	12900
LIGHT CRUSADER	6900	ULT. MORTAL KOMBAT 3	13900
LION KING	7900	VECTORMAN	5900
MARSUPILAMI	5900	VIRTUAL BART	5900
MEGA MAN WILLY WARS	11900	ZOMBIES ATE MY NEIGH.	7900

AMIGA

JÁTÉKOK

BANSHEE-A1200	4999	PREMIER MAN.3 MULTI E.	2999
BOB S BAD DAY	1999	RALLY CHAMPIONSHIP	3999
BRIAN THE LION-A1200	3999	RISE OF ROBOTS A500+	4999
DENNIS AGA	2999	SECOND SAMURAI-A1200	3999
FIELDS OF GLORY AGA	3999	SEEK AND DESTROY	3999
GLOOM AGA	3999	SENSIBLE GOLF	5999
KICK OFF 3 AGA	2999	SHADOW FIGHTER AGA	2999
KILLING GROUNDS AGA	6999	SUBWAR 2050 AGA	2999
LION KING AGA	4999	SUPER SKIDMARKS	3999
MICROPROSE GOLF	3999	SUPER TENNIS CHAMPS	3999
OUT TO LUNCH	2999	XTREME RACING AGA	3999
PLAN 9 FROM OUTER S.	1999		

C64

CARTRIDGE-OK

BATTLE COMMAND	999	TOKI	999
ROBOCOP 3	999		

KAZETTÁK

ACROJET	699	NIGHTSHIFT	299
ALIEN 3	999	NINJA RABBITS	699
ARMALYTE	699	OUTRUN	699
BADLANDS	699	OUTRUN EUROPA	699
BLUE BARON	699	PIRATES	999
CALIFORNIA GAMES	699	Q10 TANK BUSTER	699
CHAMPIONSHIP WRESTL.	299	QUEDEX	299
CONTINENTAL CIRCUS	699	RICK DANGEROUS 2	299
CRACKDOWN	699	ROBOCOD	299
DELTA	299	RODLAND	699
DOUBLE DRAGON	699	SILKWORM	699
FORGOTTEN WORLDS	699	SKATIN USA	699
GAMES WINTER EDITION	699	SOCCER DOUBBLE 2	299
GEMINI WINGS	699	SOLO FLIGHT	699
GO FOR GOLD	299	ST DRAGON	699
HEROES OF THE LANCE	699	STRIDER 2	699
HUNTERS MOON	699	SUMMER CAMP	299
LAST V8	699	SUPER SCRAMBLE	699
LED STORM	699	SWIV	699
LEMMINGS	1999	TETRIS ÉS KIKUGI	699
MC DONALD LAND	999	TIGER ROAD	699
MICROPROSE SOCCER	699	TITANIC BLINKY	699
MOONWALKER	699	TURRICAN	699
MULTIMIXX vol. I	299	WINTER GAMES	699
MULTIMIXX vol. IV	299		

LEMEZEK

POPEYE COLLECTION	599	NARCO POLICE	999
-POEPEYE 1,2,3		NEW ZEALAND STORY	999
		NEWCOMER	999
POSTMAN PAT COLL.	599	NO LIMIT	999
-POSTMAN PAT 1,2,3		NORTH & SOUTH	999
A KASTÉLY	999	OPERATION HORMUZ	499
ACTION FIGHTER	699	OPERATION NEPTUN	999
ALIEN 3	999	PINK PANTHER	999
BAAL	999	POLE POSITION F1	999
BBURAGO RALLY	999	PREDATOR	999
BOOM	999	RAMBO 3	999
BUDOKAN	999	RETURN OF THE JEDI	999
CAPTAIN FIZZ	999	ROADRUNNER	999
CHUCK ROCK	999	ROBOCOP	999
COMMANDO II	999	ROBOCOP 2	999
CRAZY CARS 3	999	RODLAND	999
CREATURES	999	RUNNING MAN	999
CREATURES 2	999	SHADOW DANCER	999
DALEK ATTACK	599	SHADOW WARRIOR	999
DARKMAN	999	SHINOBI	999
DIE HARD	999	SKULL & CROSSBONES	999
DOUBLE DRAGON 3	999	STAR WARS	999
DYNASTY WARS	599	STEIGAR	499
EMPIRE STRIKES BACK	999	STREET FIGHTER 2	999
ENIGMA FORCE	999	STREET ROD	999
F16 COMBAT PILOT	999	SUBURBAN COMMANDO	999
FACE OFF HOCKEY	999	SUPER MARIO	999
FERRARI F1 CHALL.	999	SWORD OF HONOUR	999
FINAL FIGHT	999	TEENAGE M.NINJA TURT.	999
FLIMBO S QUEST	999	TERMINATOR 2	999
FOOTBAL MANAGER 3	999	TEST DRIVE 2	999
FORT APOCALYPSE	999	TETRIS ÉS KIKUGI	699
FOX FIGHTS BACK	999	TIME MACHINE	999
GAZZA 2	999	TIME SCANNER	999
GOLDEN AXE	999	TOM & JERRY 2	999
GRAND PRIX CIRCUIT	999	TOTAL RECALL	999
HAMMERFIST	999	TURBO CHARGE	999
HUDSON HAWK	799	TURBO OUTRUN	999
JAMES POND 2	999	TURRICAN II	999
JAWS	699	TUSKER	999
JUDGE DREED	999	USAGI	999
LAST NINJA 3	999	VENDETTA	999
LETHAL WEAPON	599	WATER POLO	999
LICENCE TO KILL	999	WEST BANK	999
LONG LIFE	999	WHO DARES WINS	999
LOTUS ESPRIT	999	WHO DARES WINS 2	999
MC DONALD LAND	999	ZORRO	999
MICKEY MOUSE	999		

ANGOL ÚJSÁGOK

PC GAMER	1599	EGM2	999
PC FORMAT	1599	GAME PRO	999
EDGE	999	SEGA SATURN OFFICIAL	999
EGM	999	PSX OFFICIAL+ CD	1999

GAME GEAR

JÁTÉKOK

BATMAN & ROBIN	8900	SONIC DRIFT RACEE	7900
F1	8900	SONIC SPINBALL	4900
ITCHY SCRATCHY GAME	3900	SPACE HARRIER	5900
MEGA MAN	7900	VR TROOPER	7900
POWER DRIVE	7900	WIZARD PINBALL	8900
PRIMAL RAGE	7900	WWF RAW	5900

GAMEBOY

HARDWARE

GAME BOY BASIC SET: GB ALAPGÉP JÁTÉK NÉLKÜL	11999

JÁTÉKOK

4 IN 1 FUNPACK II	3900	PINBALL MANIA	5900
ALADDIN	6900	PINOCCHIO	7900
ALIEN 3	6900	POP UP	2900
ASTERIX	6900	PRIMAL RAGE	6900
DENNIS THE MENACE	6900	QUARTH	2900
DIG DUG	2900	RACE DAYS	6900
DONKEY KONG LAND	6900	ROBOCOP VS TERM.	6900
DONKEY KONG LAND 2	7900	SMURFS	HIVJ
FIST OF NORTHSTAR	5900	SMURFS 2	7900
GAUNTLET II	3900	STOP THAT ROACH	2900
IRONMAN XO MANOWAR	6900	STREET RACER	6900
JUNGLE STRIKE	6900	SUPER BATTLE TANK	6900
KIRBY'S DREAM LAND	6900	SUPER MARIO LAND 2	6900
KIRBY'S PINBALL LAND	5900	SUPER MARIO LAND 3	6900
LION KING	6900	SUPER MARIO PICROSS	5900
LUCKY LUKE	HIVJ	TARZAN	6900
MONSTER MAX	6900	TRUE LIES	6900
MORTAL KOMBAT III	6900	WATERWORLD	6900
NIGEL MANSELL	6900	WORMS	7900
OBELIX	6900	WWF RAW	5900

CD 32

JÁTÉKOK

AKIRA	3999	INTER KARATE +	999
ALFRED CHICKEN	2999	LOTUS TURBO CHALL.	4999
ALIEN BREED ÉS QWAK	3999	MYTH	2999
BUBBA AND STIX	4999	NIGEL MANS.WORLD CH.	4999
CHUCK ROCK	3999	PREMIERE	3999
CHUCK ROCK II	2999	PROJECT X & F17	3999
D GENERATION	3999	STRIKER	4999
DEEPCORE	2999	SUPER METHANE BROTH.	2999
DISPOSIBLE HERO	2999	SUPER PUTTY	1999
DRAGON STONE	3999	SUPERFROG	2999
FIRE AND ICE	3999	SURF NINJAS	999
FLY HARDER	2999	ULTIMATE BODY BLOWS	5999
FURY OF THE FURIES	3999	UNIVERSE	3999

SZÁMÍTÓGÉP

KIEGÉSZÍTŐK

DISK BOX - 30 db-os CD lemezeknek	2999
COMMODORE JOY - ATTACK	2999
COMMODORE JOY PAD - ACTION PAD	2999
PC JOY - ACTION PAD	4999
PC JOY - COMPETITION PRO	3999
PC JOY - EXPLORER PAD	5999
PC JOY - F15 TALON	19999
PC JOY - FX3000	6999
PC JOY - MAGNUM 6	9999
PC JOY - MASTER PAD	5999
PC JOY - PHANTOM 2 PRO PAD	4999
PC JOY - POWER PAD	3999
PC JOY - POWER PAD PRO	7999
PC JOY - SABRE	5999
PC JOY - SABRE PRO	6999
PC JOY - SPRINT PAD	4999
PC JOY - SWIFT PAD	4999
PC JOY - THRUSTMASTER F-16 FLCS	29999
PC JOY - THRUSTMASTER FORMULA T2	34999
PC JOY - THRUSTMASTER PINBALL JOY	9999
PC JOY - TORNADO	3999
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI KÉK	3999
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI PIROS	3999
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI SÁRGA	3999
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI SZÜRKE	3999
PC MOUSEPAD - MOUSE MAT	399
PC MOUSEPAD - RAT MAT	1999
PC THRUSTMASTER ACM GAME CARD	6999

KONZOL

KIEGÉSZÍTŐK

GAME BOY TÖLTHETŐ ELEM	1999
MD ACTION REPLAY V2.0	9999
MD JOY - ARCADE JOYSTICK	7999
MD JOY - ACTION PAD (6 gombos)	2499
MS JOY - CONTROL PAD	1999
NES ACTION REPLAY	5999
NINTENDO 64 MEMÓRIA KÁRTYA	HIVJ
NINTENDÓ 64 JOYSTICK	HIVJ
PSX ÖSSZEKÖTŐ KÁBEL	3999
PSX ARCADE STICK	9999
PSX CONTROL PAD	7999
PSX JOY HOSSZABBÍTÓ KÁBEL	1999
PSX MEMÓRIA KÁRTYA	6999
PSX PREDATOR GUN	9999
SATURN JOY - ECLIPSE PAD	6999
SATURN JOY - ECLIPSE STICK	9999
SATURN JOY - SIDEWINDER	9999
SATURN JOY HOSSZABBÍTÓ KÁBEL	1999
SATURN NTSC ADAPTER	7999
SATURN PISZTOLY - ENFORCER	9999
SATURN PREDATOR GUN	9999
SEGA MASTER SYSTEM - GAME GEAR KONVERTER	3999
SEGA MEGA CD ADAPTER	7999
SNES 6 JÁTÉKOS TRI BAL ADAPTER	3999
SNES ACTION REPLAY V2.0	9999
SNES JOY - ACTION PAD	2999
SNES JOY - SPRINT PAD	3999
SNES JOY - PHANTOM	3999
SNES SCART + RCA KÁBEL	3999
SNES SFX CONVERTER	4000
SUPER GAME BOY	9999

ÚJGENERÁCIÓS KONZOLOK

HARDWARE

SEGA SATURN +

1 CONTROL PAD

69999,- HELYETT

MINDÖSSZE: 49999,-

SONY PSX + 1 CONTROL PAD + DEMO CD

49999,- HELYETT

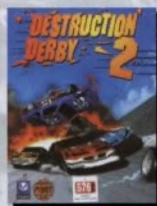
MINDÖSSZE: 39999,-

SOFTWARE

INFORMÁCIÓKÉRT HÍVD A 11-26-415-ÖS TELEFONSZÁMOT

Játssz te is magyarul!

Az 576 KByte gondozásában magyarul, illetve magyar nyelvű kézikönyvvel megjelent PC CD-ROM-ok:



Éld ki agresszív hajlamaidat az új KRESZ-szabályzaton alapuló eredeti roncsderbiben.



A XXI. század harci technikája a szimulátorok új királyában. (EF2000+TACTCOM mission disk)



A világ legjobb Forma-I autóversenyszimulátora, elképesztően kidolgozott grafikával.



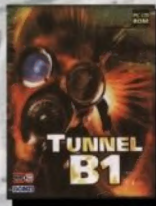
Vérfagyasztó küzdelmek, halálos párviadalok a legsötétebb középkor idején.



A világ legnépszerűbb fantasy kártyajátékának számítógépes feldolgozása a Microprose-tól.



Fergeteges grafikájú kalandjáték az ötödik testőr kalandjairól MAGYAR nyelven.



Észveszejtő száguldás a pokolba vezető, rettenetes alagútban.



Sötét erők küzdelme a galaktikus uralomért. A legmodernebb technológiával készült interaktív film.



Húsvéti Snickers nyereményakció, ami megédesíti vásárlásodat az 576 KByte Shopokban!

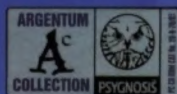
A nyereményakció részletes feltételeit lásd a 47. oldalon!

POWERPLUS

1942 Gold	3999,-
1944 Across the Rhine	3999,-
Civilization	3999,-
Colonization	3999,-
F14 Fleet Defender Gold	3999,-
F15 Strike Eagle III.	3999,-
Fields of Glory	3999,-
Formula One GP	3999,-
Grand Prix Manager	3999,-
Pirates Gold	3999,-
Railroad Tycoon Deluxe	3999,-
Top Gun	4999,-
Transport Tycoon Deluxe	3999,-
UFO: Enemy Unknown	3999,-
X-COM	3999,-



Airborne Ranger	1999,-
Archer Maclean's Pool	3999,-
Birds of Prey	3999,-
Dune 2.	3999,-
Elf	1999,-
Football Glory	2999,-
Grand Master Chess	2999,-
International Athletics	1999,-
International Soccer	1999,-
International Tennis	1999,-
Jimmy White's Snooker	3999,-
Lost Files of Sherlock Holmes	3999,-
Lotus 3.	1999,-
Nigel Mansell's World Champ.	1999,-
Pinball 2000	2999,-
Pushover	1999,-
Sleepwalker	1999,-
Super Cars International	2999,-
TFX	3999,-
Wing Commander	2999,-
Wizkid	1999,-
Zool	1999,-



Lemmings 3D	4999,-
Destruction Derby	4999,-
Ecstatica	4999,-
Wipeout	4999,-



Links 386CD	3999,-
Terminal Velocity	3999,-
Johnny Bazookatone	3999,-
Street Fighter 2.	3999,-
Thunderhawk 2.	3999,-
Rise of the Triad	3999,-
Witchaven	3999,-
Flashback	3999,-
Under a Killing Moon	3999,-
Big Red Racing	3999,-
Riddle of Master Lu	3999,-



11th Hour	4999,-
7th Guest	3999,-
Beneath a Steel Sky	3999,-
Cannon Fodder 2.	2999,-
Civil War	hívj!
Creature Shock	3999,-
Dark Forces	4999,-
Dawn Patrol	2999,-
Dawn Patrol: Head to Head	hívj!
Day of the Tentacle	3999,-
Flight Unlimited	hívj!
Full Throttle	4999,-
Hand of Fate	4999,-
Kyrandia 3.	3999,-
Lands of Lore	4999,-
Lost Eden	3999,-
Monkey Island 1+2.	4999,-
Navy Strike	4999,-
Overlord	3999,-
Rebel Assault	4999,-
Sam&Max Hit the Road	3999,-
Screamer	hívj!
Sensible World of Soccer	hívj!
Sim City Enhanced	3999,-
Terminator: Future Shock	hívj!
Tie Fighters Collection	4999,-
Tilt	3999,-
X-Wing Collectors	4999,-

Áraink a 25% ÁFA-t már tartalmazzák!

tart

VIII. ÉVFOLYAM,

STB ISMERTETŐ

KRUSH, KILLED'N'DESTROY (PC) 8
M.A.X. (PC) 10
WAGES OF WAR (PC) 13
TOMB RAIDER (PC) 14
TOBAL NO1 (PS) 17
CIV II.: EVOLUTION (PC) 18
DRAGON LORE II. (PC) 19
S.P.Q.R. (PC) 22
PERFECT WEAPON (PC) 24
SECRET OF EVERMORE (SNES) 26
QUAKE: AFTERSHOCK (PC) 28
ECSTATICA 2. (PC) 30
LOMAX (PS) 32
STAR CONTROL 3. (PC) 33
HUNTER HUNTED (PC) 34
CITY OF LOST CHILDREN (PS) 36
LITTLE BIG ADVENTURE (PS) 36
COOL BOARDERS (PS) 37
FIFA'97 (PS) 37
JET MOTO (PS) 38
PINBALL GRAFFITI (SAT) 41
DRAGON HEART (SAT) 41

PC-HÍREK 4
KONZOL HÍREK 6
TREND: A C&C CSALÁDFA 7
CINKELT LAPOK 42
CSEVEGŐ 44
ÉRKEZÉSI OLDAL 46

ABC-INDEX

CITY OF LOST CHILDREN (PS) 36
CIV II.: EVOLUTION (PC) 18
COOL BOARDERS (PS) 37
DRAGON HEART (SAT) 41
DRAGON LORE II. (PC) 19
ECSTATICA 2. (PC) 30
FIFA'97 (PS) 37
HUNTER HUNTED (PC) 34
JET MOTO (PS) 38
KRUSH, KILLED'N'DESTROY (PC) 8
LITTLE BIG ADVENTURE (PS) 36
LOMAX (PS) 32
M.A.X. (PC) 10
PERFECT WEAPON (PC) 24
PINBALL GRAFFITI (SAT) 41
QUAKE: AFTERSHOCK (PC) 28
S.P.Q.R. (PC) 22
SECRET OF EVERMORE (SNES) 26
STAR CONTROL 3. (PC) 33
TOBAL NO1 (PS) 17
TOMB RAIDER (PC) 14
WAGES OF WAR (PC) 13

ISSN 0865-8226
Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (97.2543/03-66-22)
Felelős vezető: Grasselly István
Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Kiss László
Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi
Nyomdai előkészítés: Fleming Budapest Kft.
Kiadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.),
1389 Budapest, Pf.: 132.

S.P.Q.R.

"Minden út Rómába vezet!" - de a császárkori Róma útvesztőiben csak a legkiválóbb magándetektív igazodhat el.

22. oldal







STAR CONTROL 3

Új sci-fi stratégiai játék a Master of Orion után szabadon, némi ügyességi beütésekkel.

33. oldal

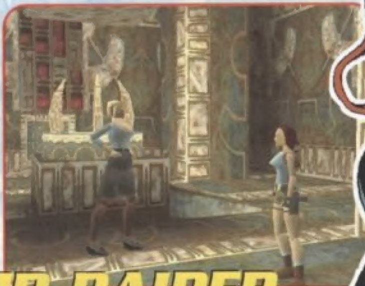


DRAGON LORE II.

Werner von Wallenrod, a Sárkány-herceg végtelen kalandjai a Cryo új fantasy-játékában.

19. oldal





TOMB RAIDER

Még nem tudni, hogy az Év Játéka, vagy az évtized játékstílusa lesz-e – de hogy állati jó, az biztos!

14. oldal





KKND

Fergeteges Command & Conquer- és Mad Max-turmix SVGA-ban.

8. oldal









AKTUÁLIS

"Óvakodj március idusától!" – jósolták Julius Caesearnak, pedig ő nem is volt 576 KByte előfizető. Még mielőtt bármit is mondanék, szeretném megköszönni, hogy ilyen szép nagy kitöltött kérdőívet küldtetek vissza (meg kitöltetlent, amire tetszés szerint azt írhattam, amit akartam). Következő számunkban ki fogja értékelni őket, és az sem elképzelhetetlen, hogy az összesítés után drámai bejelentésekre fogok vállalkozni. (Vagy tragikomikusra, az majd addigra eldől.)

Mostani számunk játékait szemlélve, elégedetten konstatáltam, hogy lassan kezdenek beérni azok a fejlesztések, amelyeket a Command&Conquer sikere indított annak idején útjára (ld. KKND és M.A.X.). Vettem magamnak a bátorságot, hogy ennek örömére össze is állítsam a családfáját is. Kicsit megkésve bár, de törve nem, szakítottunk némi helyet azon sorstársainknak is, akik hozzánk hasonlóan alámerültek Lara Croft kalandjaiba – és azóta sem sikerült előkecmeregniük a TOMB RAIDER-ből. Hivatásos (és hivatlan) kalandorok kellemesen eltölthetik idejüket a DRAGON LORE folytatásával, az S.P.Q.R.-ben pedig akár együtt énekelhetik a jó öreg Elvis-szel a "Love Me, Render" c. nótát. Még egy csomó mondanivalóm lett volna, de sajnos a KKND-manus széles vállai elfoglalják a helyet előlem, szóval félbe-szakítom magamat.

CO_2

(Most vagy égtem, vagy lefénymásoltam magamat.)

PC - HÍREK

APRÓSÁGOK

☞Oszlik az istenek seregé! Peter Molyneux a Bullfrogtól már tavaly bejelentette, hogy elege van az Electronic Artsból, februárban pedig talán minden idők leginvenciózusabb producere, Sid Meier hagyta ott a Microprose-t, hogy három egykori munkatársával megalakítsa Firaxis nevű saját vállalatát.
☞Valószínűleg erősen hozzájárult a Diablo eladási sikereihez, hogy három héttel a megnyitása után már több mint 120.000 látogatója volt a Blizzard online játékszolgálatának, a Battlenetnek a Hálón, akik 1.6 millió partit nyomtak le ey idő alatt. Nyilván azért ily' "elenyésző" az érdeklődés, mert csak munkaidőben tartottak nyitva...
☞A Phillips Media február közepén elhibázott terjeszkedési politikájának köszönhetően rövid nyűglődés után végleg kiszenvedett. A PM teljesen kivonul az európai számítógépes szórakoztatóiparból, és az összes futó fejlesztését (mintegy 10-15 projekt), valamint érdekeltségét – köztük például a német Bomico-val – három hónapon belül átadja a francia/angol Infogramesnek. Down in the Dumps...
☞Kezdenek megjelenni az első igazán nagy marhaságok a Neten szörföző sznoboknak. Szép példa erre az Internet Remote• Control, ami egy trackballt és 12 programozható billentyűt tartalmazó kis kézi készülék. Hogy mire való? Arra, hogy a hintaszékben ülve is birizgálhasd kedvenc browseredet, ne kelljen felállni, és odamenni az egérhez. 50 fontot még Lipót bácsinak is megér.
☞Az Electronic Arts Strikejai elég nagy sikert arattak PC-n és konzolon egyaránt, így tehát elég érthetetlen, hogy az EA három hónappal a munka megkezdése után teljesen leállította a Soviet Strike PC-változatának fejlesztését. Hacsak nem hívnak sztrájktörőket, a Soviet Strike csak konzolokon lesz játszható.
☞Alekszej Pajtyinov, a Tetris orosz származású szerzője a Microsoft egyik játékgyártó divíziójához szerződött, ahol logikai játékokat fog kreálni. Nyilván ez Billyék első lépése egy játékosan felhasználóbarát Win2000 felé: lehet, hogy 10 percnyi biztonságos működéshez be kell majd iratkozni a hi-score táblára.

MIRAGE

Kis fejlesztők is alkothatnak kellemes kis játékokat. Ezt a tételt igyekszik bizonyítani a Mirage **Theatre of Pain**je is, ami az első képek és a demoja alapján talán még akár a Mortal Kombat trónját is megingathatja. Klasszikus verekedős játék, kivételesen nem játéktermi alappal, latin nevű szereplőkkel, speciális támadásokkal és valami elképesztően kidolgozott és – P133-on – viszonylag gyors grafikai kivitelezéssel.



Theatre of Pain

ELECTRONIC ARTS

Egyelőre még nem az NHL'98 van soron. (Mindent a maga idején.) Ha Soviet Strike-unk nem is lesz tőlük, egy rakás alfa-verzióval azért megleptek bennünket ebben a hónapban. Megjött a **FIFA Soccer Manager** (áprilisban kicsit fel is boncolgatjuk), valamint a **Need for Speed 2.** Utóbbi Win95 alá, ami nagyon nagy áldás, mert így legalább nem túl egyszerű elindítani ("Lose95"). Egyelőre csak a 320*200-as verzióhoz volt szerencsénk, tehát félreértések elkerülése végett a képet most inkább mellőznénk. Mutatunk helyette egy másikat, ami azt az egyszeri játékost mutatja, aki elkezdett játszani az Ultima-sorozattal, és az 5. része tájékán végelgyengülésben meghalt. Az Ultima részeinek tervezésénél nyilván a Dallas c. mélyenszántó sorozat lebegett az Origin előtt, mert nekem nagyon úgy tűnik, hogy ha 14 évig nem akarták abbahagyni, akkor most már nem is fogják soha. Ami a szerepjátékok komálóinak nem is baj. Az **Ultima IX: Ascension**ban folytatódnak Avatar kalandjai Britannia fantasy-birodalmában. Az új rész – szokás szerint – teljesen új engine-t kapott. Az átvezető képeket és a háttereket teljes egészében Silicon Graphicsen renderelték le, maga a játék pedig teljesen átvonult izometrikus 3D-be, változtatható kameraállásokkal, poligonokkal. A játékon az elődeihez hasonlóan nyilván tíz perc alatt végig lehet kocogni, hiszen mindössze 256*256 képernyőnyi a terep (plusz egy-két dungeon, de az már nem oszt-nem szoroz).


Ultima IX

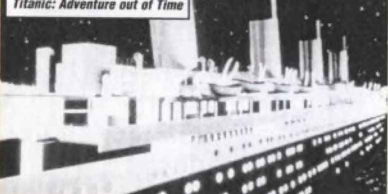
PHILLIPS MEDIA

A Phillips Mediat nem igazán zavarja, hogy csődbe ment, reklámmenedzserei buzgón folytatják tovább a már megkezdett kampányaikat. A legnagyobb súlyt a hamarosan megjelenő **UEFA Championship League 1996/97**-re fektetik, amelyet az UEFA hivatalosan is támogat (gondolom, a régi UEFA-szponzor Phillips leányvállalata sem véletlenül kapta meg a licencjogokat). A játékot a fociprogramok fejlesztésében már igen szép tapasztalattal rendelkező Krisalis készíti. Megtalálhatjuk benne a Bajnokok Ligája jelen szezonjának összes csapatát, de tetszés szerint akár 32 ország csapatait is versenyeztethetjük egymás ellen, illetve egy editor segítségével összeállíthatjuk kedvenc csapatunkat. A grafika poligonokra épül, a hat fényforrásból megvilágított szereplők mozgásának animációjához pedig a Sheffield Wednesday két játékosa szolgáltatta a "mintát". Csak hab a torta tetején, hogy a játék reklámkampányához Gianluca Viallit is sikerült leszerződtetniük. A játék megjelenése PC-n már márciusban, Playstationön és Saturnon az év második negyedében várható.


UEFA Championship League 96/97

Se szeri, se száma azoknak a médiáknak, amelyeket az 1912-es első útján elsüllyedt luxus óceánjáró, a Titanic története megihletett. Kézenfekvő, hogy a számítógépes adaptációt sem túl sokáig kerülhette el: a **Titanic - Adventure out of Time** egy grafikus kalandjáték, amelyben egy angol titkosügynök szerepébe élhetjük bele magunkat, közvetlenül a jéghegyyel történő összeütközés előtti éjszakán. A játékban bejárhatjuk az egész hajót, és bár a renderelt helyszínek szerepe elsősorban a szórakoztató látvány, mégis a luxuskabinok berendezésétől kezdve a kapitányi hídig tökéletesen élethű rekonstrukciója a legendás hajónak. A Titanic megjelenését eredetileg '96 novemberére ígérték, de különböző taktikai okok miatt csak idén tavasszal várható.


Titanic: Adventure out of Time


Titanic: Adventure out of Time

Joystick-gyilkosok megelégedettségére szolgál majd a **QAD**, amely nevének jelentésével ('A rombolás kvintesszenciális művészete') és szlogenjével ('Semmilyen sztorit nem akarunk mesélni') már jelzi, hogy nem igazán a szellemi értékeink fejlesztését hivatott szolgálni. Ez egy csini kis shoot'em up, és igazi érdekességét az új Polar Sprout 3D- és GeoScape landscape-technológiája jelenti, amely gyorsaságát tekintve – már legalábbis fejlesztői állítása szerint – ekvivalens az egymillió poligon/másodperc sebességű környezettel, és a környéken nincs egy darab poligon sem! Na, erre azért kíváncsi vagyok. (Meg arra is, hogy milyen kiszerelésű PC-n mérték ezt a sebességet.) A kategóriából adódóan természetesen PSX- és Saturn-változat is várható.


QAD

GT INTERACTIVE/QUAKE-KLÓNOK

Talán nem túlzás, ha azt állítjuk, hogy a Doom és a Quake jelen pillanatban a földkerekség legismertebb és legnépszerűbb játéka. (De ha túlzás, akkor is azt állítjuk.) John Carmack és a többi fickó az id Software-nél örökre beírták magukat az elektronikus szórakoztatóipar történelemkönyvébe, nemkülönben az ebből élők kicsiny noteszába, hiszen tulajdonképpen manapság nincs is olyan jelentősebb fejlesztő-, kiadó- vagy terjesztő vállalkozás, akiknek a repertoárjában nem szerepelne néhány ilyen típusú játék. A Quake-láz tovább folytatódik, tehát épp itt az ideje körbenéznünk, mi várható ebben a kategóriában idén.

A játék rugalmas kiépítése folytán már rengeteg házilag barkácsolt Quake-szint bolyong a Föld kerekén ide-oda, köszönhetően elsősorban az Internetnek. (Kedvencem például a Qsoccer, ami ötvözi egy deathmatch lenge báját egy Fradi-UTE rangadó nyugodt légkörével.) Ilyeneket aztán különféle cégek szépen összegyűjtögetnek, és egy 100%-ig nem-hivatalos CD-n áruba is bocsátanak. Ezen pályák minősége eléggé vegyes képet mutat. Talán ennek köszönhető, hogy februárban szépen elkezdtek megjelenni az id Software által elismert, illetve gyártott küldetések. Példának okáért rögtön itt van a **Q!Zone for Quake**, ami három vadonatúj Quake-epizódot tartalmaz az id áldásával. Még nagyobb áldás kíséri az id saját fejlesztéseit, amelyek február


Scourge of Armagon

25-én jelentek meg **Quake Mission Packs No. 1&2** címmel, és az eddigi egyetlen hivatalos Quake-kiterjesztések. A **Scourge of Armagon** és a **Dissolution of Eternity** alcímre hallgató pakkok egyaránt 15-15 új szintet (meg egy titkosat) tartalmaznak, amelyeken felvonul az összes olyan lény, ami egy átlagos kábítószerfogyasztó álmaiban csak előfordulhat.


Dissolution of Eternity

Mint a Quake-licenc jogos tulajdonosa, a GT természetesen az id-n kívül egyéb fejlesztőkből is kihajszol néhány klónt. Itt van például egy új ígéret az Epic Megagamestől, az **Unreal**, ahol nagyon sokat dolgoztak a játék grafikai megjelenítésén, különös tekintettel a fényeffektekre. Víz csillog a mennyezeten, a folyosók falán sejtelmes fények villóznak, a fáklyák füstöt eregetve kormozzák a falat, stb. A 640*480-as megjelenítés és a Pentium processzor természetesen szinte


Unreal

már magától értetődik, de a játék már használni fogja az új MMX-technológia nyújtotta lehetőségeket is. Minden szörny minimum 300 poligonból épül fel, és az eddigiekhez képest némi értelem is költözik beléjük: ha megsebesülnek, akkor esetleg olajra lépnek és megvárják a támadásra alkalmas pillanatot. A játék eredetileg szintekre van osztva, de tulajdonképpen folyamatos, hiszen Hexen-módjára simán átbóklászhatunk egy másikra. Az Unreal megjelenését az év elején eredetileg május magasságára ígérték, de ez az időpont már februárban augusztusra tolódott.

Ha már az előbb úgyis megemlítettük, folytassuk a GT másik zászlóshajójával, a **Hexen 2**-vel. (Erről a múltkoriban mintha már lett volna szó, de sebaj: ismétlés a tudás anyja!) A Raven volt az első fejlesztő, aki az id-től annak idején megkapta a Doom-engine-t, és ugyanígy jártak a Quake-éyel is. Talán kis japánok is vannak alkalmazottaik sorában, mert nemcsak hogy gyorsan tanulnak, de rendszerint azonnal tovább is fejlesztenek mindent. A Hexennel és a Heretic-kel nemcsak hogy új elemeket hoztak a már


Hexen 2

megszokott Doomba, de az egészet még nyakon is öntötték némi szerepjáték vonásokkal. A Hexen folytatása a Quake-engine-nel tehát rendkívül izgalmasnak ígérkezik. Az új történet várhatóan 30 szintből fog állni. Négy karakterosztály közül választhatunk, mindegyik öt-öt különböző fegyverrel, amelyek legtöbbje természetesen menet közben fejleszthető. A pályák közül eddig csak egy olyat sikerült megkukkantani, amely egy katedrálisban helyezkedik el, de az grafikai ízelítőnek bőven elég volt. Most már csak a megjelenésére kell várni, ami nyár elejére tehető.

Mivel jóból is megárt a sok, épp itt az ideje, hogy lezárjuk a GT Quake-klónjai közötti körutazásunkat két rövidke hírrel: a karácsonyi nagyszezonra várható a Quake 2., amelynek megjelenését némileg megelőz egy másik klón, a Prey megjelenése. Különösebb infokat még nem sikerült begyűjtenünk róluk.

A GT természetesen nemcsak Quake-kekkel teríti be a világot, több vasat is tart a tűzben. Néha kaalandos területekre merészkedik (ld. S.P.Q.R. ebben a számunkban), néha stratégiával próbálkozik (ld. Vikings a következő számunkban), néha pedig frappáns Mortal Kombat-koppintással próbálja elnyerni a nagyérdemű kegyeit, valamint pénzét. A **War Gods** "története" (mert olyan is van ám neki) a titokzatos Ásvány körül bonyolódik, ami bármilyen történelmi korban mutáns harcosokat gyárt mindenkiből, aki csak érintkezésbe kerül vele. Így jár Anubis, az egyiptomi sírrabló, Vallah, a viking harcosnő, CY-5, a cyborg – és a többiek is természetesen szépen sorban, szám szerint tízen. Szerencsés véletlen során ezek összekerülnek – és innen már ismerős lesz a dolog mindenkinek, aki tudja, hogy a Mortal Kombat nem egy fogkrémmárka. Természetesen minden karakternek megvannak a magas kis speckói, fatalityk, stb. A feladat meglepő: győztesen kike-



War Gods

rülni a párviadalokból. A megjelenést elméletben (szokás szerint) januárra ígérte volt a GT, ahhoz képest már rendesen csúszik (szokás szerint).

Most pedig következzék a nap fénypontja! Az idősebbek talán még emlékeznek a jó öreg 64-esen és Spectrumon futó Spy vs Spy 1-2.-re. (Van annak már vagy 10-12 éve...) Akik mégsem, azok nagy dologról maradtak le. A játékban két botcsinálta kém szórakozott egymással osztott képernyőn, egy teljesen (un)real 3D házikó szobáiban, ahonnan öt tárgyat kellett összegyűjteni (vagy a másiktól elvenni),


Prey

hogy egy biplánon leléphessenek a helyszínről. A konkurrens kémnek különféle becses tárgyak elhelyezésével kedveskedhettünk (vizesvödör az ajtó tetejére, bomba a kukába, stb.), ha pedig a két kém egy szobába került, esernyőt rántottak és kezdetét vette a vérpezsdítő viadal. Hát roppant súlyos egy darab volt, két játékossal napokat játszottunk vele iskola helyett. Ezt a kis gyöngyszemet is kiadja a GT **Spy vs Spy 3D**, bár igen gonosz módon nem holnap, hanem csak az év végén. Nagyon fenem rá a fogam! Addig is előkaparom a szekrény aljából a 64-et, előhúzom kopott esernyőmet és átalakulok James Bonddá.

☞A Hitachi GD-1000 típusnéven megjelentette az első **DVD drive**-ot, ami egy CD-lemezen 17Gbyte adatot képes tárolni. Képzeljétek el, milyen érzés lenne, ha Phantasmagoria 2. közben nem kellene állandóan lemezt cserélgetnetek. A cucc árát azonban nem írom le, mert félő, hogy átlógnék vele a szomszéd hasábba.

☞A **Virgin** mostanában marha mérges a világra, de elsősorban az ELSPA-ra és a hollandokra. A méreg oka az **Are you Ready & Alert** c. nem hivatalos RA-küldetés lemez, amiről egyébként nemsokára bővebben is olvashattok. A Virgin gondja nem csak az volt, hogy a copyrighttal védett Red Alerthez kissé túlzottan hasonló nevet választott neki a kiadója, hanem az is, hogy a vásárlói őket nyaggatják különféle problémáikkal. Ez okból – a nagy forgalmazók közül elsőként – a Virgin megszakította együttműködését az ELSPA-val.

☞Elsősorban nyilván a **Tomb Raider**nek köszönhető, hogy az **Eidos** utolsó negyedévi bevétele 32 millió fontot tett ki – szemben a tavaly ilyenkor elért 1.2 millióval.

APRÓSÁGOK

☞A GT Interactive leszerződött a Segával a Quake Saturn-változatának elkészítésére, de a PlayStation- és az N64-verziókra egyelőre még fejlesztőt keres. A Sega egyébként megszerezte a Duke Nukem 3D Saturn-jogait is.

☞Az Activision Apocalypse című, többmillió dolláros lövöldözős játékának főszerepére Bruce Willist szerződtette le. Bruce gyerek drágán adta az életét, mert 50%-ot óhajt zsebrevágni a várható bevételből. Mindenesetre szép kis páros: a simlis és a szende.

☞A Sierra is úgy döntött, hogy belép a konzolok piacára. Persze csak óvatos duhajok: egyelőre három játékának (Nascar, Last Dynasty, Cyber Gladiator) PlayStation-verziója kerül a boltokba – aztán majd meglátják.

☞A Virgin szóvivője bejelentette, hogy az eredetileg szeptemberi megjelenéssel tervezett Resident Evil 2. megjelenése csúszni fog: Japánban karácsonyra már kapható lesz, de Pal-rendszerű átirata valószínűleg átcsúszik a jövő év elejére.

☞A Perfect Entertainment tavaly többek között a Wipeout Saturn-, és az Area 51 Playstation-átiratával több mint egymillió dolláros profitot ért el. Jelenleg két grafikus kalandjátékon (Big Kahuna és Space Babes), valamint a ManxTT és a FIFA'97 Saturn-konverzióján dolgoznak.

☞A Sony leszerződött a Namcoval következő kilenc játékuk terjesztési jogaira, amelyek olyan neveket tartalmaznak, mint a Time Crisis, Point Blank és a Tekken 3.

☞Már kapható a boltokban a Net Yaroze fantázianévre keresztelt konfiguráció, ami egy módosított Playstation, egy PC, egy modem és egy C nyelvű fejlesztői környezet elegye. A Sony – nem utolsósorban üzleti szempontok alapján – a tehetséges közép- és főiskolásokat célozza meg ezzel az érdekes hibriddel, melynek segítségével mindenki nekiállhat saját PlayStation-játékait fejleszteni.

☞Az Eidosnak mostanában nagyon fut a szekere. Talán ez motiválhatta abban, hogy tárgyalásokat kezdjen a Chelsea FC futballcsapatával, amelynek esetleg '97 szeptemberétől fő szponzora lehet.

KONZOL HÍREK

FINAL FANTASY VII (PLAYSTATION)

Mint az talán már ismert, az RPG játékairól nevezetes SquareSoft tavaly otthagyta a Nintendot, s a továbbiakban Playstationre fejleszti legújabb játékait. A Tobal No.1-ról ebben a számunkban olvashattok, ám amire a legtöbb RPG rajongó már epekedve vár, az a Final Fantasy sorozat újabb tagja. A játék külsőleg fantasztikusan fog kinézni: computer renderelt, elképesztően részletes hátterek adják meg a futurisztikus környezet nyomasztó hangulatát, a figurák pedig texture mapped poligonokból épülnek fel, de ennek ellenére olyanok, mintha kézzel rajzolták volna őket. A programra tartalmilag sem lehet panaszunk, amit méltóképp igazol az a tény, hogy a játékot először 2 CD-n akarták kiadni, de a fejlesztői munka felénél az alkotók belátták, hogy csak 3 CD-n fog elférni. Ezen nem is csodálkozom, hiszen csak a zenékhez használt audio trackekből több mint 100 lesz. A program hamarosan, '97 második negyedére várható.



MANX TT (SATURN)

A játéktermi szimulációk terén kétségtelenül a SEGA a császár. Legendás autóversenyei után pár hónapja jelent meg a Manx TT, amellyel a szó szoros értelmében versenymotorok nyergébe pattanhattunk, és csutkára húzhattuk a gázt. Végre megérkeztek az első fotók a készülő Saturn verzióból, amelyek – hogy enyhén fejezzük ki magunkat – elég impresszívek; ismét legalább SEGA Rally minőségre számíthatunk. Arra a kérdésre azonban, hogy mi a helyzet a játékteremben megszokott 60 fps képfrissítéssel, még nem tudni a választ, bár a realitások talaján maradva nagy valószínűséggel ez az érték a felére fog csökkenni. A játék megjelenésének időpontjáról még nincs információ.



DIGITAL DANCE MEGAMIX (SATURN)

A játéktermi SEGA gépek Saturn konverzióinak nagymestere, az AM2 új oldaláról mutatkozott be: a Digital Dance Megamix című művükben egy új japán pop-bálvány, Namie Amuro kapta a főszerepet. A játékot tulajdonképpen videoklip emulátornak nevezhetnénk, ugyanis annyi a dolgunk, hogy mialatt a texture mapped poligonokból megformált kis csinibaba a saját számaira riszálja magát, addig mi látványos háttereket biztosítsunk neki, vagy átöltöztetjük a nekünk szimpatikus ruhákba. A játék tehát mindamellett, hogy igényesen megcsinálták (például az egészet eleve magas felbontásban kell elképzelni), mégis csak egy újabb három napig tartó japán őrület mintapéldája.



ZELDA 64/N64 DISK DRIVE (N64)

A Mario játékokat leszámítva egyetlen játéknak sem volt akkora sikere SNES-en, mint a Zelda III-nak. Nos, eljött végre a 64 bites folytatás ideje: képzeljük el ugyanazokat a hatalmas, részletesen kimunkált világokat teljes 3D-be áthelyezve. A szerepjáték nem mindennapi volumenére jellemző, hogy ez a játék lesz az elsők között, ami a Japánban nemrégiben frissen bemutatott N64 Disk Drive-ot fogja hasznosítani. A lemezmeghajtó mágneses lemezei 64 Mbyte-ot (512 Mbitet) leszenek képesek tárolni, és ennek maximum a fele lehet írható memória. Igaz ez még mindig kevesebb, mint egy Saturn, vagy egy Playstation CD kapacitása, de több mint egy N64 kártyáé. A Nintendo minimálisra akarta zsugorítani a töltési



időt: a gép adatátviteli sebessége egy 5.4X-es CD-ROM Drive-nak felel meg. Noha manapság már 8x-os vagy 12x-es sebességű CD-ROM drive-ok is kaphatók, az belátható, hogy egy olyan rendszer, ami 200$-ért még írni is tud, valóban főnyeremény. A gép a N64 alatt kapott helyet, tehát a kártya port szabadon maradt, vagyis elképzelhető, hogy például kiadnak egy játékot kártyán, és az elkövetkezendő években kiegészítő lemezekkel teszik aktuálissá. A Zelda és a Disk Drive



megjelenése '97 második félévére prognosztizálható, addig is ízelítőül íme róluk egy-egy fotó.

SOUL EDGE (PLAYSTATION)

Újabb játéktermi verekedős sztár került átírásra Playstationre, hiszen Japánban már meg is jelent a Soul Edge. Egy már klasszikus anyagról van szó: szamurájok, páncélos lovagok, és késekkel felfegyverzett hölgyikék puhítják egymást. A konverzióval azonban talán túl sokat várt a Namco, minek köszönhetően még a Capcom Star Gladiatora is megelőzte, ami pedig szemmel láthatólag ennek a játéknak a kissé gyengébbre sikerült klónja. A Soul Edge poligonos grafikája ma már nem tartozik az élvonalba, ezt azonban némileg pótolják a hihetetlenül sima animációk. Lévén hogy ugyanaz a fejlesztő gárda áll a program mögött, mint a Tekkennél, a játék ugyanazokat a szolgáltatásokat nyújtja, plusz még belerakták egy úgynevezett Edge Master üzemmódot. Ez egy story módnak felel meg, vagyis a küzdelmek során egy heroikus történet bontakozik ki. A legegyedibb tulajdonsága játéknak, hogy hőseink fegyvereket is használnak, amelyek szintén sérülnek, így ha eltörnek, puszta kézzel kell folytatnunk a bunyót. A játék Európába sajnos majd csak július felé érkezik meg.



trend

A COMMAND & CONQUER CSALÁDFA

Gondolom, mostanában minden játékstílus megszállottjainak feltűnt, hogy az általuk kedvelt kategórián belül is erőteljesen polarizálódik az egyes játékok kivitele. Nyilvánvaló, hogy a nagyobb üzleti sikereket jelentő darabok rövid tündöklésük után is jelentős kihatással lesznek a játékpiacot uraló irányzatokra – szebben ezt úgy tudnám megfogalmazni, hogy – biztonsági alapon – minden játékfejlesztő egy már bevált, sikeresnek bizonyult sémát igyekszik lemásolni, részünkről, mezei játékosok szempontjából szerencsés esetben esetleg továbbfejleszteni. Emlékezzünk csak a Doomra vagy az Ultima Underworldre: megjelenése előtt minden "szakértő" erőteljesen fanyalgott a szokatlan look kapcsán – ítéletet végül is a közönség hirdetett, aminek eredményeképpen minden cég nekiállt Doomokat fejleszteni. Eme tendencia alapján 10-15 hónap múlva (egy átlagos fejlesztés ideje) a piacot valószínűleg elárasztják a Tomb Raider-utánzatok. Ez a marketingpolitika viszont adott nekünk egy jó (?) ötletet: egy cikksorozat formájában áttekintjük a játékok között jelenleg uralkodó trendeket, egyben néhány konkrét példával megpróbáljuk illusztrálni, hogy merre tart a világ. (Ha nem sikerül, maximum elmegyünk meteorológusnak vagy gazdaságkutatónak.)

C&C: Red Alert

Kezdjük mondjuk azzal játékkal, amely a stratégiai és az akciójátékok jellegzetességeinek egy igen szerencsés elegyével – most már bizton állíthatjuk – forradalmasította a piacon uralkodó trendet, jótékony hatása pedig manapság kezd el begyűrűzni a játékpiacra. Nevezzük nevén a gyereket: Command & Conquer. Nem hinném, hogy bárkinek is be kellene mutatni a játékot, legyen elég annyi, hogy egy új játékstílust honosított meg: egy olyan stílust, ami az embert úgy odaköti a gép elé, hogy elfelejti a főni feltett kávét, levinni a kutyát, felhívni a barátnőjét – egy szóval: a real-time stratégiát. A népszerűségét mi sem bizonyítja jobban, mint az egymilliót is bőven túlszárnyaló eladási rekordja.

A Westwood elég nagy utat tett meg azóta, hogy még a jó öreg 64-en kiadta a Mars Sagat, de a C&C-hez vezető útra a Dune II-vel léptek, 1992-ben. Ez szolgált alapul ahhoz a rendszerhez, ami végül is világsikerré tette a több mint két évnyi fejlesztés után megjelent játékot. A siker teljes kiaknázása természetesen megkívánta az extra küldetések kiadását is, ami C&C:Covert Operations címmel mintegy fél évvel követte elődjét. Időközben azonban veszélyes konkurrencia jelent meg a színen: a Warcraft II.-ben a Blizzard fejlesztői – a Westwoodtól függetlenül – kicsit megkésve ugyan, de szinte teljesen hasonmás rendszert hoztak létre. Így amikor nekiálltak a C&C folytatásának, már nemcsak a saját, de a konkurrencia mércéjét is felül kellett múlniuk.


7th Legion

A C&C-nek mintegy a felét hajították a kukába, majd nekifeküdtek a "gyengébb" részek javításának: ez vonatkozott egyrészt a külcsínre (Win'95 alatt már SVGA-ban is megy), továbbá mintegy három hónapot fordítottak csak arra, hogy az AI-t (a program által irányított játékos erősségét) fejlesszék. Szintén továbblépést jelentett a játék prezentációja is: az egyes küldetések összefüggő történetté alakultak, amelyet egy rakás full-screen video és dübörgő techno-metal zene színesít. Blickfangos ötletként a történet egyébként nem a folytatása, hanem az előzménye lett az eredeti C&C-nek. A kb. egy évig tartó csiszolgatás meg is hozta az eredményét: a tavaly novemberben megjelent C&C:Red Alert azonnal a listák élére ugrott, és mindmáig ott trónol az élbolyban.

A Covert Ops kárán a Westwood megtanulta a leckét: a Red Alert küldetéslemezt már három hónapra az "anyalemez" megjelenése után, azaz februárra ígérték. A projekt egy ideig a Red Alert:The Critical Missions munkacímet viselte – ezzel szemben itt terpeszkedik az asztalomon egy Virgin-fax, amely büszkén hirdeti, hogy március 14-én jelenik meg a Red Alert scenario-disk Counterstrike néven.

Conquest Earth

Ha már a küldetéslemezeknél tartunk, álljunk is meg egy szóra: manapság elég nagy divat lett különböző kisebb cégeknél, hogy a Netről vagy innen-onnan összeszedegetik a nagyobb sikerekhez (Quake, RA, stb.) tartozó új pályákat, patcheket, editorokat és egyéb apróságokat, majd egy "100% unofficial" CD keretében piacra dobják. A RA-hez eddig két ilyen partizán CD jelent meg. Az egyik még januárban, a címe pedig... ööö... szóval most épp nem találom a címét, mert 'Rend a lelke mindennek'-alapon az asztalomon a dolgok más dolgok alatt vannak – a másiknak viszont itt simul a doboza a kezemben, és Are you Ready & Alert? névre hallgat. A doboz szélén díszelgő arany színű plecsni "+1000 mission..." már önmagában is elég ijesztően hangzik, de az biztos, hogy még a legínyencebb játékosok is találnak rajta egy-két tucatot, ami megfelel kényes igényeiknek. (Ha ez esetleg nem volna elég, akkor még van 300 pálya a C&C-hez is.) Mindössze annyi a dolgunk, hogy a CD-ről átmásoljuk őket a vinyóra a RA könyvtárunkba, és a játékból elindítjuk őket, a Multiplayeren belül a Skirmish opciót választva már meg is jelennek az új pályanevek. A C&C-nél ugyanezt a Load Mission segítségével érhetjük el. A pályákon kívül editorok (nem pályaszerkesztők, azok benne vannak az eredeti programban), azaz egységek és épületek főbb jellemzőinek átállítását szolgáló utilityk kaptak helyet.

A kis intermezzo után térjünk vissza Westwoodék háza tájékára. A Netben rejlő lehetőségek, vagy a konkurrens Blizzard Battlenet-je szintén megbirizgálhatták elméjüket, mert a C&C:Sole Survivor egy direkt Internetre íródott adaptáció. Ha valaki félne egyedül, itt megnyugodhat, mert egyszerre akár 100 játékos is nyomhatja egyszerre. Termeléssel nem kell foglalkozni, a lényeg annyi, hogy egy egységgel kezdünk, amit fegyverekkel és páncélokkal fejleszthetünk, miközben kedélyes mindenki-mindenki-ellen típusú akció keretében mészároljuk a többieket. Egy ilyen parti roppant kellemes és tartós elfoglaltság, de felmenőági rokonságunk telefonszámla kézhezvétele után várható atyai taslijait elkerülendő, inkább csak iskolai illetve munkahelyi elfoglaltságnak javallom.

Talán mondani sem kell, hogy már készül a C&C 2:Tiberian Sun, vagyis a történet tulajdonképpeni folytatása. Brett Sperry, a Westwood elnöke azt nyilatkozta, hogy mindenképpen kicserélik a grafikus engine-t, az AI-t és az egységeket, szóval 2. rész semmiképpen nem várható tavasz előtt. Szerintem már tavasz van...

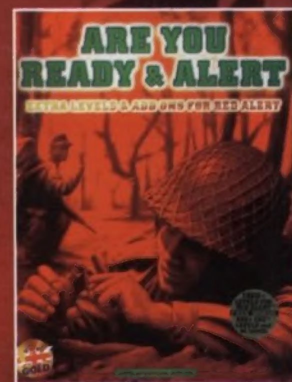
Elérkeztünk a C&C-családfa vadhajtásaihoz, vagyis a mostohagyermekekhez. Mostanában kezdenek beérni ugyanis azok a fejlesztések, amikhez a C&C sikere szolgáltatott bőséges impressziót. Ahogy így végigtekintek a játékgyártók ez évi tervein, úgy látom, hogy nemsokára C&C-klónokkal lesz teli a padlás. Kettővel mindjárt találkozhattok is jelen számunkban (hacsak el nem hagyom a filmeket a nyomda felé menet): az egyik a nemes egyszerűséggel Krush, Killed'n'Destroy névre keresztelt kis darab az Electronic Arts kebelén belül működő Beamtől; a másik pedig az Interplay remek kis játéka, a M.A.X. (Részletek ott.)

Ugyancsak erőteljes déja vu-érzés lepi meg majd húsvét táján az egyszeri játékost, amint belemerül az Activision sci-fi környezetben játszódó Dark Reignjének rejtelmeibe. Képzeljétek: van benne resource és építhettek gyárakat meg mindenféle épületeket! És ezek az épületek csapatokat is gyárthatnak!! És ez még mind semmi: mert ezeket a csapatokat elküldhetitek, hogy real-time-ban harcoljanak az ellenséggel!!! Nahát! Hogy ezt milyen frappánsan kitalálták... Szóval C&C-rajongóknak nem kell elolvasniuk a kézikönyvet, viszont lesz egy pár figyelemre méltó újítás. Először is a terepet felhasználhatjuk fedezéknek, ahol az egységünket nehezebb megtámadni, de a terep befolyásolja a mozgási képességeket is. Aztán itt van az indirekt lövöldözés esélye, vagyis nem csak egy adott célpontot, hanem egy területet is tűz alá lehet venni. Az egységek akár 'morpholhatnak' is, azaz megváltoztathatják alakjukat és képességeiket. Fejlődik a parancskiadási rendszer is: lehet őrjáratoztatni, továbbá egy egységnek akár hat, összetett parancsot is ki lehet adni. (Például: menjen valahova, fizessen elő az 576 Kbyte-ra, menjen máshova, lőjön mindenkire, aki nem fizetett elő az említett galaktikus orgánumra, álljon meg, üzenje meg CoVboynak, hogy ne írjon idétlen cikkeket, stb.) A játékot akár nyolcan is nyomhatjuk, és az egymással szövetséges felek akár csereberélhetnek is resource-t. Szóval ígéretesen hangzik – majd meglátjuk, mi lesz belőle.

Az Eidosnál sem csak Tomb Raidereket húzgálnak elő a cilinderből: még az év első felére ígérik a Conquest Earth című kis apróságot, amelyben a békés Földlakók és a gonosz támadó idegenek fogják 64K szín- és hadműveleti mélységben összemérni az erőiket, továbbá az Epic is jön egy KKND-re emlékeztető, 7th Legions nevű darabbal... – nem is folytatom tovább, mert sose lesz vége, továbbá elfogynak a jövő számba a hírek.

Zárszónak talán elég lesz annyi, hogy a C&C-vírus talán gyorsabban terjed, mint az AIDS: még olyan testidegen dolgokat is megfertőzött, mint például a fantasy, hiszen az Acclaim mostanában megjelent Magic the Gatheringje is real-time stratégia keretében dolgozza fel a témát. (Na most az meg egy más kérdés, hogy ezért mennyire fognak rajongani a profi MTG-zsugások...)

CoVboy



Nincs új a nap alatt. Ez egy közhely, de igaz. Emlékezzünk csak a Doom-klónok hosszasan kígyózó sorára. Mostanában egy új(abb) téma a sláger, nevezetesen a real-time stratégia. A Command & Conquer és a Warcraft 2 új fejezetet nyitott ebben a sajátos kategóriában, és ennek köszönhetően sorra jelennek meg a klónjaik (pl. Z). Ennek az eseménysorozatnak közvetve én is részese vagyok, az öcsém ugyanis naphosszat kizárólag ilyenekkel játszik (már ha hajlandó vagyok átengedni a terepet focizás után). Egy idő után már én is kíváncsi lettem, hogy a Red Alert után még mi újat akarnak adni a népnek – és ehhez pont kapóra jött a KRUSH, KILLED 'N' DESTROY, vagy rövidebben: KKND.

A történet rendkívül egyedi: a nem is olyan távoli jövőben egy nem elég alapos nukleáris háború után az emberiség két alfajra oszlik, a "normális" emberekre – a túlélőkre – és a mutánsokra. Mindkettő uralomra tör a bolygó felett és ez véres csatákban nyilvánul meg. (Egy ilyen érdekes mutáns fajjal már én is találkoztam egyetemi számítógéptermek környékén: ők – elmondásuk szerint – a "rendszergazdák" klánjába tartoznak...) A játékba természetesen bármelyik felet irányíthatjuk. A küldetések előtt nagyon jó minőségű nagyfelbontású videón tájékoztat az épp aktuális feladatról a parancsnokunk. Mivel csak szóban kapjuk az ukázt és a terminálon lefutó szöveg használható infot nem tartalmaz, nem árt egy cseppnyi angoltudás (hm, ezt visszavonom, egy ilyen játéknál nem olyan nehéz kitalálni, hogy mi a feladat...).

A játéktérbe csepenve kellemes meglepetés fogad minket: ez bizony gyönyörűen kidolgozott SVGA grafika és nem muszáj hozzá WIN95 sem! Szerintem maguk az egységek és a táj (ez még inkább – főleg a térhatások miatt: hidak, sziklák alkotta boltívek alatt mehetünk át, stb.) is legalább olyan jól meg vannak rajzolva mint a Red Alertben, egyedül a menü nem olyan tetszetős, kissé túl apró ikonjai vannak. Mindenesetre ennek is megvan az előnye, ugyanis sokkal nagyobb teret látunk be, ami egy valós idejű stratégiánál, ahol a kézgyorsaság és a reakcióidő is számít, igencsak nagy pozitívum. Igen ötletes, hogy gombnyomásra jön elő a menü többi része – valószínűleg épp az imént említett okok miatt. Amúgy a programról szinte ordít, hogy honnan loptak, ugyanis az irányítás teljesen megegyezik a C&C-ével, bár az igazán szakavatottak (öcsém) szerint bosszantóan hiányzik a Guard parancs (az egység egy bizonyos területet bejárkál és minden feltűnő ellenségre haladéktalanul tüzet nyit) és a csapattagokkénti ugrálás lehetősége. Az szintén egy érdekes és jó újítás, hogy a jobb egérgomb nyomvatartása mellett nagy sebességgel scrollozható a képernyő, így a térkép túlfelén megtámadott egységeinknek nem csak a hamvasztására érkezünk oda. Maga a "stratégia" rendkívül egyszerű irányelvet követ: fel kell építeni egy olajfúró tornyot, ahonnan a nyersanyagot a finomítóba szállítjuk, és ebből természetesen egy kalap pénzt keresünk. A pénzből új egységeket, épületeket vehetünk. Kicsit ismerős, ugye? (Ha az olaj szót a tiberiummal helyettesítenénk, egy C&C leírásba is befért volna a mondat.) No persze ez nem megy olyan könnyen, ugyanis nyersanyag lelőhelyeink ellenfelünk elsődleges célpontjai lesznek. Éppen ezért van szükség a védő/támadó őrtornyok/harcijárművek gyártására és használatára. A járművek nem annyira egy komoly hadsereg, inkább valami utcai maffia vagy egy afgán szabadságharcos kommandó fegyverarzenálját idézik (ez súlyozottan igaz a mutánsokra), egy-két komolyabb járművön kívül mindössze géppuskával, lángszóróval és a jó öreg páncélököllel felszerelt terepjárókról van szó. Mindez csak az első pár küldetésnél van így, később megjelennek a méretesebb monstrumok is. A gyalogos egységek száma kezdetben 3-4, a kopaszokon kívül itt is lángszóróssal, bazookással, valamint a nagy hatótávolságú és igen nagy találati pontossággal bíró mesterlövésszel találkozunk. Sokkal figyelemfelkeltőbb a mutánsok fegyvertára: egészen érdekes dolgok is megjelentek itt, a páncélozott masztodontól (?) kezdve a savat lövöldöző skorpión (??) át az óriásgyíkon lovagló páncéltörő rakétásig megtalálható mindenféle marhaság. Ne gondoljuk azt, hogy ezek mit sem érnek a terepjárók és a tankok ellen – igencsak jól lehet velük irtani! Főleg az csempészte a csodálkozás fényét a szemembe, amikor az egyik legnagyobb páncélozott egységemet 10-20 nyíllal (!) felszerelt mutáns elküldte a boldogabb vadászmezőkre, miközben egy (!) skorpió szép komótosan le-

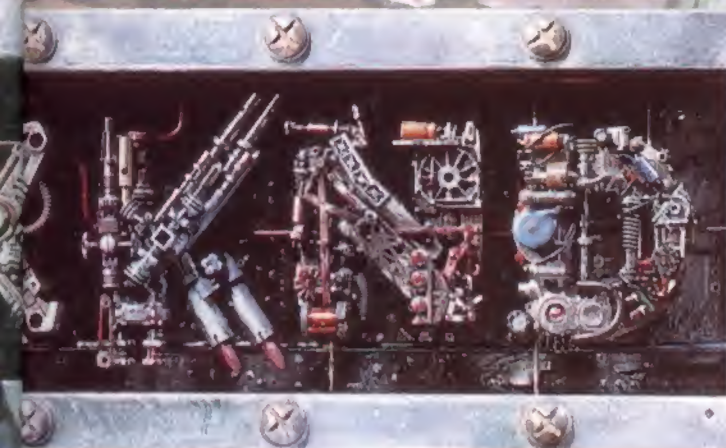












szedte a tizenvalahányfős kommandómat. Tengeri és vízalatti és egységekkel egyik félnél sem találkoztam, ez bizonyos visszalépést jelent a Red Alerthez képest. No azért a felszíni járművek és egységek nagy száma elég kimerítő szórakozást jelent egy jó ideig. Van lehetőség a sérült egységek kijavítására is, de ez körülményesebb, mint az elődöknél, ugyanis minden sérült egységhez oda kell vinni egy technikust, akit szintén némi creditért képeznek ki és a műszaki egységek összes kellemetlen tulajdonságát magán viseli: lassú és általában első lövésre kinyírják. Itt még a csapatokhoz kapcsolódóan meg kell említenem egy fontos dolgot (és szerintem ez a játék egyik legnagyobb dobása): lehetőségünk nyílik egy kutatólaboratórium felépítésére, így upgrade-elhetjük a már meglévő egységeinket. Pontosabban nem is upgrade-ről van szó, egyszerűen arról, hogy már nagyobb kaliberű támadó/védő fegyverzetet gyárthatunk. Sokszor előfordult, hogy a küldetés kezdetekor olyan egységeket is kaptam, amelyeket még nem is gyárthattam. Természetesen a fejlesztés idő- és pénzigényes feladat, az pedig természetszerű, hogy a modernebb egységek drágábbak is. Maximális szinten kb. 10 fajta gyalogost, és ugyanennyi járművet állíthatunk elő, a védelmi egységek (értsd: őrtornyok) száma 3-4. Legvégül megjelenik a légi csapás is. Borzasztó lassan készül el, rendkívül drága, de ebből következően igen hatékony is. A mutánsoknál hasonló a helyzet, csak az egységek különbözőek - magától értetődően. Folyamatos fejlesztéssel már komoly hadsereget tudhatunk a magunkénak. No azért nem olyan szép a menyasszony, ugyanis a maximális szint elérése csak az utolsó pályákon megengedett, ahol nem a fejlesztés, hanem az életbenmaradás lesz a fő célunk. A számítógép mesterséges intelligenciája nem rossz, általában ügyesen és megfontoltan támad, ha úgy tűnik, fejjel rohan a falnak, érdemes elugrani a térkép másik felébe, mert egy pár kisebb egysége nyilván most kezdi atomjaira bontani a fúrótornyunkat. Ha ennek vége és újra sem futja, akár be is fejezhetjük a küldetést, mert majdnem biztos, hogy nekünk lőttek. Bezzeg ha saját csapataink irányítását átadjuk a gépnek, mindjárt butább lesz a drága! Értsétek ezt úgy, hogy ha megadunk egy egységünknek egy távolabbi úticélt, biztosan a leghosszabb és az ellenségtől leginkább hemzsegő területen át fogja megközelíteni.

Érdemes tehát inkább apróbb szakaszokra bontani az útvonalat. Az általában elsöprő gépi túlerő erre még rátesz egy lapáttal – nem hiszem, hogy egy-két nap alatt bárki végig tudna rohanni a játékon. Mind a két oldallal 15 különböző küldetést kell teljesítenünk.

Nem esett szó még a hangokról és a zenéről. Ha látnám a hangokat, azt mondanám: Déjá vu! Különösebb panaszunk egyikre sem lehet, a játékhoz tökéletesen passzol a "fémes" zene (kár, hogy egy idő után az idegeinkre megy), az emberek viszonylag érthetően, a mutánsok pedig jópofa akcentussal és hangsúllyal beszélnek. A lövések és a robbanások hangjai nagyszerűen sikerültek. Képes több játékos kezelésére is (hálózatnál 6, modemmel 2).

A tesztgép egy 16 mega RAMmal felszerelt Pentium 100-as volt, egy Hecules Tseng ET6000-es processzoros videokártyával, GUS MAX hangkártyával. Korrektül felismerte az egész rendszert már első indításkor. Az SVGA képernyő tökéletesen scrollozható volt, és nagyszámú egység kezelésekor sem lassult le észrevehetően a program. Persze nem kellett "napjaink és a jövő legnépszerűbb játékplatformja" alatt futtatni, tökéletesen elvolt a jó öreg DOS-szal is, de a gépigény azért egy magyar pénztárcát figyelembe véve egy kicsit magasnak tűnik. Command & Conquer klón, csipetnyi Mad Max utánérzéssel. A KKND a Red Alert színvonalát szerintem nem éri el, de a fanatikusoknak mindenképpen kötelező darab lesz márciusi megjelenése után!

K.Z.

kknd — Kiadja: EA

L Á T V Á N Y O S S Á 6
J Á T S Z H A T Ó S Á 6
S Z A V A T O S S Á 6
Z E N E B O N A

P75, 16MB RAM, 2xCD, SVGA

✓ Szép kivitelezés • néhány érdekes újítás • DOS
✗ A RA változatosabb

80%

M.A.X.

MAXIMÁLIS

El kell mondanom, hogy először egy ismertetőt akartam írni erről a játékról, de minél többet játszottam vele, annál jobban a szívembe lopta magát. Az Interplay által kiadott **M.A.X. (Mechanized Assault & Exploration)** ugyanis egy kitűnő sci-fi stratégiai játék! Alapötletének és kivitelezésének szülőatyja már első ránézésre nyilvánvaló lesz: a M.A.X.-ben egy csinos kis Command & Conquer-klón, azzal a különbséggel, hogy a játékmenet nem feltétlenül real-time (a lépéseket körökre is lehet osztani).

A kerettörténetre nem vesztegetünk időt, teljesen szokványos: különböző klánok harcolnak egy bolygó feletti uralomért. Az intronál azért megállhatunk egy szóra: még az ínyencek is elégedetten csettinthetnek – régen láttam ilyen hosszú és jól megdizájnolt bevezetőt!

A főmenüben több választási lehetőségünk van: *New Game* (új játék), *Load Game* (kimentett állás folytatása), *Multiplayer* (három módja van: hálózaton vagy modemen keresztül játszható, és az egy gépnél több játékos – ötletesen "hot seat"-nek nevezett – mód), *Setup* (alapbeállítások, hang, grafika, és a nevünket is itt adhatjuk meg), *Intro* (megnézhetjük újból a bevezetőt), *Credits* (készítők névsora) és az *Exit* (kilépés).

New Game választása után egy újabb menüt kapunk:

Training Missions: Mindenkinek melegen ajánlom, aki először játszik vele – lépésről-lépésre megismertet az összes alapművelettel.

Stand Alone Missions: 24 különböző küldetés. Mindegyik más helyszínen, ellenféllel, feladattal – és megkötésekkel.

Custom Game: Itt mi állíthatunk össze saját ízünknek megfelelő pályát. Meghatározható az ellenfelek száma, a nehézségi fokozat, ugyanígy a helyszín, a nyersanyagforrások száma, valamint az általunk irányított klán. Minden klánnak megvannak a maga előnyei, amit a képernyő alján látunk.

Custom Scenarios: 12 olyan helyzet, ahol a feladat adva van, csak a körülményeket változtathatjuk meg.

Campaign Game: Hadjárat. Itt több, egymással szoros kapcsolatban levő küldetést kell megnyernünk egymás után. Már az első is nehéz, csak tapasztalt játékosok játsszák!

Tips: Ez az a menüpont, amely feleslegessé teszi, hogy ötleteimet megosszam veletek. Igen hasznos jótanácsok hosszú sora, melynek áttanulmányozása melegen ajánlott.

Amennyiben nem hadjáratot játszunk, a *Custom Game*-nél megismert beállítások fogadnak minket. Természetesen itt csak részleges beavatkozásra van lehetőségünk. **A legfontosabb, hogy állítsuk az egy kör időlimitjét végtelenre,** mert ha 50-60 egységünk lesz, kicsit nehezen adhatunk majd parancsot egy percen belül mindegyiknek. A másik érdekes lehetőség a *Simoultanous Moves* és a *Turn Based Moves* kapcsoló. Az első esetben real-time-ban folyik a játék, a másodikban körökre osztott. (Én jobb szeretem az utóbbit).

Ha kiválasztottunk mindent, végre elkezdődhet a játék. A képernyő jobb oldalát teljes egészében maga a játéktér foglalja el. Fölötte láthatjuk az *End Turn* kapcsolót, ha minden lépéssel végeztünk, clickeljünk ide. Ha a gép is végez, a kapcsolótól jobbra levő kijelző ugrik egyet, azaz ez mutatja, hogy hányadik körben járunk. Az óra a még erre a lépésre rendelkezésre álló időt mutatja, ha az elején rutinosan kikapcsoltuk, nullát mutat, illetve a gép gondolkozási ideje alatt azt, hogy mennyi ideig kell még várni az irányítás visszaszerzésére. A főképernyő alatt szintén két kijelző kapott helyet, az egyik két háromjegyű számmal megadja a pointer koordinátáit (a bal felső a 001-001), a másik pár szóban közli, hogy az aktuális mezőn mit láthatunk. Bal oldalon felül a *Files* menüpont szolgál a játékállás mentésére-visszatöltésére, és itt lehet kilépni is a főmenübe. *Preferences*: audio beállítások, névváltoztatás, stb. Alatta egy ablakban az éppen aktuális egységünkről láthatunk egy szép képet, természetesen nevével, számával és az általa végrehajtandó feladat kiírásával. Egy pár másodperces animáció keretében meg is lehet forgatni a járművek képét (az épületeket nem). A kép alatt az egység páncélzatát, raktérének telítettségét, és mozgáspontjait látjuk, grafikonon és számmal jelezve. Alatta a célkeresztes gombbal odaugorhatunk az egységre, a nyilakkal pedig váltogathatunk közöttük. A kicsiny lakattal jelölt gomb egy ellenséges egységet állandóan vizsgálat alá vesz, arra szolgál, hogy ha egy ellenfélnek megnézzük pl. a tüzelési sugarát és azt állandóan figyelni szeretnénk. A kérdőjeles gomb a kezelőszervekre vonatkozó on-line helpet hozza működésbe (ez a hasznos info egyébként minden egyes képernyőn és menünél megtalálható). *Reports*nál helyzetjelentést kapunk az összes járművünkről, valamint az eddig elért pontszámunkról, a *Goal* kapcsolónál pedig újra elolvashatjuk a küldetés leírását. Az alattuk levő skálán a főképernyő nagyításának mértéke állítható. Van itt egy csomó más kapcsoló is:

Survey: a kitermelhető érceket és anyagokat mutatja meg (zöld: fuel, sárga: arany, fehér: nyersanyag). A szám azt jelzi, hogy egy körben milyen mennyiség nyerhető arról a mezőről.

Hits: az egység páncélzatának állapota.

Scan: mekkora sugarú körben képes az ellenfelet észrevenni.

Status: pillanatnyi tevékenység.

Ammo: mennyi a lőszer.

Range: a fegyverzet (ha van) hatótávolsága.

Names: mi az egység neve.

Grid: bekapcsolja a rácsozatot.

Colors: a csapatok hovatartozását jelzi színekkel.

Ezek alatt láthatjuk a teljes térképet, világos színnel a csapataink, illetve radarjaink által lefedett területet jelzi. A *2X* kapcsoló kétszeres nagyítást eredményez, a *TNT* pedig azt, hogy csak a fegyveres erők látszanak a térképen.



Kezd egész jól festeni a bázisom

IRÁNYÍTÁS

Mivel minden elérhető egérrel, a billentyűzetre tulajdonképpen nem is lesz szükség, csak egy-két érdekesebbet említenék meg:

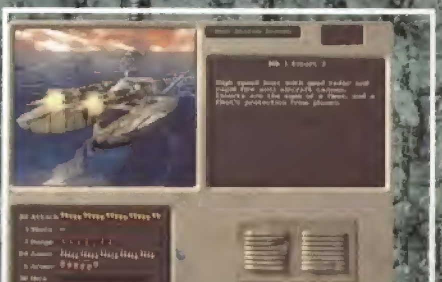
ALT+C: PCX-formátumban ment egy screenshotot a játék könyvtárába, MAX.... néven, a pontok helyében számok állnak.

ALT F5-F8 : az aktuális képernyő helyzetét lementi, ALT nélkül használva a funkcióbillentyűket az ott elraktározott helyekre ugrik. Állandóan termelő gyáraink fölé érdemes egy ilyet elmenteni, például egy új egység elkészültekor egy gombnyomásra ide tudunk lépni. Ha ráclickelünk egy szabad egységre, új clickkel adhatunk meg neki mozgási célpontot. Nem biztos, hogy egy kör alatt sikerül megtenni az utat, ez a mozgáspontoktól függ (speed jelzi az egység képe alatt, hogy mennyit léphetünk, a megjelenő nyilak az útvonalat mutatják, az adott körben az első zöld nyíllal jelzett mezőig fogunk ellépni). Ha egy áthúzott piros kör jelenik meg, oda nem léphetünk (pl. szárazföldi egység nem léphet a vízre). Néha egy női hang azt csicsergi, hogy "path locked" – ez annyit jelent, hogy az adott helyre tulajdonképpen léphetnénk, de valami (pl. egy másik jármű) lezárja az odavezető utat. Amennyiben a gépünk dolgozik valamin, azt kiírja, és be is mondja. Dupla clickre egy parancsmenü jelenik meg, ami minden egységnél más. Jobb clickre egy általános infót kapunk az egységről.

EGYSÉGEK

Gyárak: Általánosságban elmondható, hogy négy mezőt foglalnak. Működésükhöz energiára van szükség, valaminek a gyártásához pedig nyersanyagra. Van némi páncélzatuk, de ez nem túl erős (3-4 lövéssel nyírja ki egy combosabb ellenfél). Nem tudják magukat védeni, kivéve a direkt védelmi egységeket. Egyébként az összes épületre igaz, hogy ha bányához csatlakoznak valamilyen módon, lassan ugyan, de renoválják őket, valamint nagyon kis körben képesek csak észlelni az ellenfeleket. Miután felépültek *Build* paranccsal választhatjuk ki, hogy mit gyártsanak, a *Stop* pedig leállítja őket. Vagy közvetlenül kell érintkezniük egy bányával, vagy vezetékkel, különben nem lesz a gyártáshoz energia és alapanyag. A gyárak mindig csak a technikai szintnek megfelelő csapatokat gyártanak, viszont ha van elég nyersanyag és pénz, a gyártás idejét lerövidíthetjük.

LIGHT VEHICLE PLANT: Kisebb járművek építésére szolgál. Gyártható vele scout, survey-


A kellemes és hasznos együtt: légelhárító és radar

A.X.

HADVISELÉS

or, engineer, repair unit, supply truck, fuel truck, gold truck, mobile anti-air, mine layer, bulldozer és APC.

HEAVY VEHICLE PLANT: Nehéz járművek állíthatók itt elő, főleg katonai egységek: constructor, scanner, tank, assault gun, rocket launcher, missile crawler.

AIR UNITS PLANT: Minden légi csapatrész szülőhelye: fighter, ground attack plane, air transport, AWAC.

SHIPYARD: Itt készül a flotilla: corvette, gunboat, submarine, sea transport, missile cruiser, sea mine layer, cargo ship.

Kiszolgáló épületek: Ide tartoznak a bányák, az erőművek, raktárak, a védelmi egységek, az utak stb. Ugyanúgy védtelenek, mint az előbbiek, csak gyenge páncélzatuk van.

MINING STATION: Bánya. A legfontosabb alapépület, enélkül semmi sem megy. Miután surveyorunkkal felfedeztük a lelőhelyet, odatelepíthetünk egy bányát. Ha 7-nél nagyobb a lelőhely értéke, oda már mindenképpen építsünk, már csak azért is, mert általában az alapanyagok csoportosan fordulnak elő. A bánya megépítése után az XFER paranccsal nyersanyagot rakhatunk át az erre alkalmas járművekbe. Amelyik alapanyagot igénylő épülettel valamilyen kapcsolatban van, oda automatikusan szállít.

MATERIALS STORAGE UNIT: Nyersanyagraktár. Ha túl sokat termelünk, a bánya nem tudja hol elraktározni, tehát ilyeneket kell telepítenünk, hogy nagyobb mennyiségeket is felhasználhassunk egy körben, ha több helyen építkezünk, ill. gyártunk. Egy mezőt foglal el.

FUEL STORAGE UNIT: Mint az előző, csak üzemanyaggal. Az üzemanyag az erőművek működéséhez kell, nem a járművekéhez (ott ilyen megkötés nincs).

GOLD STORAGE UNIT: Aranyraktár. Nemzeti Bank.

POWER GENERATOR: Erőmű. 1 egység energiát termel minden körben, 2 egység üzemanyagért. Ez egy bánya, vagy egy gyár működtetéséhez elegendő.

POWER STATION: Akár az előző, de XXL-es méretben. 6 egység fuelért hat gyárat vagy bányát működtet, a játék későbbi szakaszaiban elengedhetetlen.

DEPOT: Itt láthatjuk el sérült vagy hiányos felszerelésű szárazföldi harci csapatainkat. Arra is alkalmas, hogy feltejlesszük az aktuális technikai szintre az előzőleg gyártott csapatainkat. Négy mezőt foglal, egyszerre hat csapatot képes ellátni. Arra azért figyeljetek, hogy legalább egy mezőnyi hely legyen a szabad bejáráshoz, különben úgy jártok, mint az egyszeri én, aki buzgón épített, és egyszer csak azon kapta magát, hogy nem tud a depotjához hozzáférni... Az egységeknél van egy *Enter* parancs, így tudunk ide belépni, bent *Reload* az újratöltés, *Upgrade* a fejlesztés, *Activate* a jármű újbóli csatasorba állítása.

HANGAR: Ugyanaz, mint az előző, csak a légi egységek karbantartását szolgálja. Négy mező, egyszerre négy egység léphet bele.

DOCK: Az előző kettő vízi megfelelője. Mind három karbantartó üzemnél igaz, hogy nyersanyagot használnak fel a javításhoz/utántöltéshez/fejlesztéshez, ergo kapcsolatba kell lenniük bányákkal, vagy raktárakkal.

GOLD REFINERY: Aranyfinomító. A creditünket növeli, amit később fejlesztésre fordíthatunk, például nem kell felfedezni hosszú körökön át az újdonságokat, hanem vásárolhatunk is.

CONNECTOR: Ha egy épület nem közvetlenül csatlakozik valamely szükséges nyersanyagforráshoz, ezt kell igénybe vennünk. Ez a csőrendszer elvégzi a nyersanyag-, energia- és utánpótlásszállítást. Egy mező. Telepíthető közvetlenül vízre is.

RADAR: Nagyon fontos! Segítségével már messziről észlelhetjük az ellenfeleket, földön, vízen és levegőben. Sok védelmi berendezésünk hatótávolsága nagyobb, mint amekkora területet belát, tehát lehet, hogy már rég le tudná lőni az ellenséget, de nem észleli! Gondolom ezek után nem kell hosszasan ecsetelni, milyen kellemes berendezés is a radar...

ANTI AIRCRAFT: Légvédelmi ágyú. Lesz vele gondunk bőven – ha az ellenfélé... Egy lövésre leszed mindent, szárazföldről viszont könnyen támadható.

GUN TURRET: Lőállás, csinos kis ágyúval. Kis hatótávolságú, de erős páncélzatú. Gyalogosok irtására ideális. Kétszer lőhet egy körben.

ARTILLERY TURRET: Az előző, eggyel nagyobb hatótávolsággal és tűzerővel.

MISSILE LAUNCHER: Nonpluszultra. Nagy hatótáv, nagy tűzerő. Sajnos gyenge a páncélja (az előzőekkel ellentétben), úgyhogy érdemes egy Gun Turretet mellé rakni. Csak egyszer lőhet egy körben, de az nagyot durran!

LANDING PAD: Szükségrepülőtér. Sok értelmét nem találtam, mert csak úgy tudjuk vele a repcsiket ellátni, ha egy supply truck vagy raktár is akad a közelében.



Ijedős típus vagyok: négy légvédelmi egység alatt nem érzem biztonságban magam

BRIDGE: Híd. Mivel a bolygók nagy részét víz borítja, sokszor szükség lesz rá.

WATER PLATFORM: Ha egy bányát vízi nyersanyaglelőhely fölé akarunk telepíteni, először négy ilyet kell lerakni alapul. Alkalmas arra is, hogy egy ilyen bánya mellé légvédelmet és ágyúkat telepítsünk.

CONCRETE BLOCK: Betonfal, ami átmenetileg feltartóztat(hat)ja az ellenfelet. Sok menekvést nem nyújt.

ROAD: Út, kétszer olyan gyorsan mozognak rajta a csapataink.

[illegible] LÉTESÍTMÉNYEK

HABITAT: Lakóblokk. Itt élnek az embereink. 3 munkást bocsájt rendelkezésre körönként.

ECO-SPHERE: Bioszféra kicsiben. Végső célunk általában az, hogy minél több ilyet építsünk, és az ellenfeléből minél többet romboljunk le. Pontszámunkat is nagy mértékben befolyásolja. 1 munkás kell neki körönként. Ne felejtsük el építés után a Starttal bekapcsolni.

RESEARCH CENTRE: Kutatóközpont. Nagyon kell! Egy munkás működteti. Itt fejleszthetjük a hatótávot, a tűzerőt, az észlelési távolságot – mindent! Természetesen minél több van belőle, annál gyorsabban halad a projekt (hm, kissé manageres lettem...). Ha kész van egy kutatás, a vele kapcsolatban álló épületre kattintva megjelenik az *Upgrade* menüpont, de választhatjuk az *Upgrade All* is, ekkor minden ilyen típusú egységünk fejlődik egy szintet, amelynél a kapcsolat fennáll. A mozgó egységeket a megfelelő karbantartó egységbe irányítva fejleszthetjük tovább.

TRAINING HALL: Gyalogságot és lopakodó infiltratorokat képezhetünk itt ki.

[illegible]

Rossz tulajdonságuk, hogy fegyvertelenek, de jó részük nélkülözhetetlen. Éppen ezért az ellenfél elsődleges célpontjai.

CONSTRUCTOR: Nagyobb épületek (4 mezőnyi) építésére szolgál. Bányákat, gyárakat stb építhetünk vele, képes vízen is mozogni. Ha kifogyott belőle az anyag, az X-FER paranccsal felvehetünk újat (bármely bányával összeköttetésben lévő épületből) – ez utóbbi megállapítás egyébként minden építő/ellátó egységre igaz.

ENGINEER: Szintén fontos, az egy mezőnyi helyet foglaló épületeket építi fel – így a védelmünket is. Szintén kétéltű.

REPAIR UNIT: Sérült épületek, járművek javítására szolgál, melyek nem "gyógyulnak" automatikusan. Megépítése után üres, tehát nyersanyagot kell vele felvenni.

BULLDOZER: A gép olyan kis csibész, hogy rendszeresen szétlövi a bányáinkat, ahol a romok miatt az esetleg kiváló nyersanyag lelőhelyre nem tudunk újat építeni. Ilyen esetekben forduljunk a bulldózerhez bizalommal.

SURVEYOR: Amerre mászkál, felderíti nekünk a nyersanyag lelőhelyeket. Kapcsoljuk bátran Autora, így nem kell vele foglalkozni, csak arra vigyázzunk, nehogy az ellenfél karjaiba fusson.

SUPPLY TRUCK: Nyersanyagot szállít épületek, illetve járművek között. Elszigetelt védelmi vagy támadó egységeinket is feltölti lőszerrel.

FUEL TRUCK: Üzemanyagszállító.

GOLD TRUCK: Aranyszállító. Ahogyan az előzőnek, ennek sem láttam sok értelmét, inkább Connectorokkal kössük össze az épületeket/erőműveket a bányákkal.

ARMOURED PERSONAL CARRIER (APC): Páncélozott gyalogsági szállító. Kétéltű, de vízen (akár a többi) nagyon lassú. Fegyvertelen jószág.

SCANNER: Mozgó radar. Nagyobb támadó seregünk mögé rakjuk be, jó szolgálatot tesz.



Bátor rakétacirkálóm megindul az ellen irányába

No, ezeket mindenki egy lövésre kinyírja, de sebaj - megvannak az előnyeik is. Két fajtájuk van:

INFILTRATOR: Ez jó kis fickó. Képes arra, hogy megbénítson ellenséges egységeket, de a legfontosabb tulajdonsága, hogy mindaddig láthatatlan, amíg egy ellenséges infiltrator vagy infantry fel nem fedezi! Kiválóan használható az ellenfél észrevétlen megfigyelésére. Dobjunk le repülővel egy párat, majd amikor pl. légierővel támadunk, bénítsuk meg (*Disable*) az ellenfél légvédelmét, gyorsan lőjék ki azokat repülővel, aztán mehet a móka! (Kacagni csak mi fogunk...) Képes az önálló fejlődésre, tapasztalatszerzésre, ha már veterán státuszban van, megpróbálhatunk elfogni ellenséges egységeket is. Ez sajnos nem mindig sikerül, ha kudarccal jár, szó szerint lőttek neki...

INFANTRY: Mezei gyalogos (bazookával, panzerfausttal és még több nyelven is beszélek). Elég jól támad, ha csak ellenséges infiltratorok kiiktatására használjuk.

SZÁRAZFÖLDI CSAPATOK

Igen unszimpatikus tulajdonságuk, hogy vízi közlekedésre képtelenek, és mivel a játék nagy része tengerekkel szabdalt bolygókon játszódik, ez elég idegesítő tud lenni.

SCOUT: Most mindjárt meg is hazudtolom az előző mondatomat, mert ez (de csak ez!) éppen kétéltű. Egyébiránt egy felderítő jármű, gyenge páncéllal, de nagy mozgásszabadsággal és látótávolsággal. Azért soroltam a fegyveres erők közé, mert képes támadni is, bár gyenge a fegyvere (mint egy gyalogosé). A játék első szakaszában azért tud nagy zavart is okozni.

MOBILE ANTI-AIR: Mozgó légvédelmi ágyú. Gyenge a páncélzata, de kísérje mindig legalább egy ilyen a kalandozó hadjáratainkat, mert különben jön az égi áldás! Bázisunk védelmére is kitűnően használható.

MINE LAYER: Az aknáknak megvan az a kellemes tulajdonsága, hogy az ellenfél nem látja őket. Ezzel a masinával kellemesen beteríthetünk mindent, hogy úgy járjon a drága konkurrencia, mint az egyszeri sétáló a belvárosi parkban, ahová kutyusokat is beengednek. Kicsit óvatosabb lesz a gép, miután ráfutott egy pár ilyenre. Az általa lerakott akna a *LAND MINE*. Nemcsak lerakni, észlelni és felszedni is tudja őket.

TANK: No comment. Erős páncél, de kis hatótávolság, nagy tűzerő, de kis sebesség a jellemzői.

ASSAULT GUN: Rohamlöveg. Gyorstüzelő ketyere. Jó messzire, közepes erővel lő, de nagyon gyenge a páncélja. Elég gyors is. Épületek és védtelen egységek ellen kiváló.

ROCKET LAUNCHER: Szigorú fiú, ráadásul a célponttól két mezőre levő minden egységre hat a rakétája. Nagyobb csapatok ellen ideális. Sajnos a páncélja elég gyengus...

MISSILE CRAWLER: A jó öreg orosz Katyusa XXI. századi változata. Ugyanazt tudja, mint a mozgásképtelen változat: messzire és nagy hatásfokkal tüzel. Gyenge a páncélja, és ha egy körben már mozgott, akkor nem lőhet (ez nagyon nem jó).

LÉGI CSAPATOK

Rendkívüli mozgékonyságuk miatt a hadviselés fő eszközei. Sajnos a légvédelem úgy leszedegeti őket, mintha agyaggalamb lövészetet rendezne.

FIGHTER: Vadászgép. Az ellenfél légierejét elég erőteljesen képes megtizedelni. Főleg AWAC gépek és bombázók ellen használjuk. Meg a vadászok ellen is, de az rosszul esik, hogy ha hosszú utat kell megtennie az ellenséges vadászig, az fog lőni először. Úgyhogy a miénket el is veszítjük. A leggyorsabb légi egység.

GROUND ATTACK PLANE: Az ilyen gépek pilótái viselik azt a dzsekit, amelynek legnagyobb zsebébe kedvenc videókazettád is belefér. Szerencsére vannak rakétái (nem a B52-es "csodakabátkának", a gépnek), így nem kell az elpusztítandó építmény fölé szállni vele, egy pár mező távolságról durrogtat. Képes minden felszíni egység megtámadására, így hajókat is elkaphat. Védtelen mindenféle támadással szemben.

AWAC: Légi radar. Nem győzöm a radarok fontosságát hangoztatni: mindig úgy szálljunk fel, hogy repülőinket egy ilyen is kíséri, mert az ellenséges vadászokat és légvédelmet már messziről kiszúrhatjuk.

AIR TRANSPORT: A leggyorsabb szállítóeszköz, de kicsi a raktere.

Az utóbbi három egység lassabb, mint a vadászgép és mindig mindenki rájuk vadászik.

TENGERI CSAPATOK

Tulajdonképpen majdnem minden szárazföldi egységnek megvan a tengeri megfelelője, rájuk a fentebb elmondottak ugyszintén vonatkoznak.

ESCORT: Romboló. Jó radarral rendelkezik, és képes a repülőket levadászni az égből. Nélkülözhetetlen kellék egy nagy flottának.

CORVETTE: Nagy sebességű romboló. Minden tengeri egységet be tud támadni, de fő erőssége a tengeralattjárók elleni hadviselés.

GUNBOAT: Ágyúnaszád, a tank megfelelője vízen. Ugyanarra is szolgál: az ellenséges flotta sorainak ritkítására, illetve partközeli földi célpontok elpusztítására. Nagyon erős, közepes hatótávolságú a fegyvere.

SUBMARINE: Tengeralattjáró. Kis szemét. Csak a corvette, a ground attack plane és más tengeralattjárók képesek észrevenni. Ellenfelünk hajóhada könnyen feledésbe és hullámsírba merül a segítségével.

SEA TRANSPORT: 6 szárazföldi palkány szállítására képes tengeri medve. Óvni kell a széltől is.

MISSILE CRUISER: Rakétacirkáló, komoly járgány. Közepes páncélzat, nagy hatótávolság, erős fegyverzet. Ha 4-5 ilyen közeledik, és nincs mivel megállítani, szívhatjuk a fogunkat.

SEA MINE LAYER: A szárazföldi aknarakó tengeri megfelelője. *SEA MINE*-t rakosgat le vagy szed fel.

CARGO SHIP: Supply unit a vízen. Fegyverzetkiegészítésre és nyersanyaggal való feltöltésre egyaránt használható.

No megvolnánk. Azt hiszem a változatos és sokszínű palettából mindenki kiválaszthatja a neki legmegfelelőbb rombolóeszközt. Ami azt illeti, leginkább védekezni fogunk, mert a gép bosszantóan jól játszik. De ez sohasem jelent problémát, hiszen mi értelme lenne egy olyan játéknak, amin két nap alatt végigrohanunk? Tippeket azért nem adok, mert az elején leírtam, hogy a Tips menüpont alatt nagyon sok jótanács pihen, egy kis szótárazással (vagy anélkül) mindenki lefordíthatja magának – másrészt egy párat említettem a leírás közben is. Talán csak annyit mondanék, hogy a legjobban mindig az általunk belátható területre helyezzük a hangsúlyt, mindig legyen egy radarral felszerelt egységünk. A bal oldalon levő kapcsolók közül ajánlatos a scant és a range-et bekapcsolni, valamint a rácsozat sem árthat. A survey-t csak akkor engedélyezzük, ha éppen bányát installálunk, mert különben elég zavaró.

Értékelés? Kérem szépen, így kell kinéznie egy stratégiai játéknak '97 elején. Kitűnő grafika, csodálatos átvezető képsorok és videók, nagyszerűen megrajzolt menük. Az animációk se rosssszak, egy ilyen stílushoz pont elegendő. Legnagyobb nagyításban fantasztikusan néz ki a bázis. Csillognak villognak a fények, animálnak a gépek stb. (Így ugyan nem lehet átlátni semmit, de szép.) Az állóképek is remekül kidolgozottak. A zene felejthető, de legalább nem idegesítő, a digi női hang és a zörejek viszont jók. 16 megánál életbe lép az enchanched graphics kapcsoló, ez a külcsínen csiszol még egy kicsit. Végül, de nem utolsósorban: mivel jól játszik a gép, egy-egy menet 6-7 órán át is tarthat – és akkor még ott van a rengeteg kézreszabható funkció, a multiplayer lehetőségek. Legnagyobb elismerésünk szálljon az Interplay felé...

K.Z.

Légiparádé

Hopplá! Ezt megcsíptük, Öszikém! (De meg ám, Dezső!)

M.A.X — Kiadja: Interplay

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

486DX/66, 8MB, SVGA, 2xCD, SB

✓ Sok és ráadásul variálható küldetés • a gép is kemény ellenfél • hosszú partik

94%

WAGES OF WAR
THE BUSINESS OF BATTLE

HÁBORÚ ÜZLETI ALAPON

Proteintől dagadó izmok, homlokra festett fekete tigriscsíkok, terepszínű buggyos gatyák, honkongi túlélőkések, maximum 40-es IQ-ról árulkodó tekintetek. Nyilván mindenki látott már egy pár kommandósfilmet életében. Ha egy ilyet egy 5-10 éves gyermek megnéz, akkor aznap este nagy valószínűséggel nem a matchboxairól fog álmodni, sokkal inkább arról, hogy a "tökre jó fej hős"-t utánozva holnap bemegy az oviba/suliba és péppé lövi Klári nénit/a kémiatanárát/meg aki él és mozog. Ugyan idősebb korban az ember elfut, ha kommandósfilm pereg a vásznon, de vannak, akik örökké gyermekek maradnak, illetve kisebb genetikai hibáikból adódóan szeretnének naponta legalább 3-4 emberben felejteni egy túlélőkést. Nekik készült a Wages of War címet viselő New World Computing játék. Na jó, egy kicsit túloztam, hiszen aki egy kicsit szereti a haditechnikát, az szívesen játszogat vele.

Ha a fentiekből nem derült volna ki, egy szabadúszó kommandócsapat irányítását kell ellátnunk, úgy üzleti, mint harcászati téren. Nem véletlenül írtam, hogy szabadúszó, ugyanis nem mindig a "jó" oldalon állunk – sokszor kell szabotőrakciókat végrehajtanunk, és erős a gyanúm, hogy a széfnyitó felszerelés sem nyomdahiba folytán került bele a megvehető cuccok katalógusába. A játék címe is erre utal, itt ugyanis (majdnem) minden a pénz körül forog: a rendelkezésünkre álló tőkéből veszünk fel embereket, vásárolunk fegyvereket és az elvégzett munka honoráriuma is vastag bankókötegekben mérhető. Ergo nemcsak a pusztításon van a hangsúly, hanem egyfajta menedzselési feladatot is el kell látnunk, szóval nem árt, ha elővesszük a szekrény tetején porosodó Gazdálkodj Okosan!-társasjátékunkat és a monitor mellé helyezzük intő jelként. Végső célunk az, hogy mi váljunk a leggazdagabb kommandóscsapattá a világon – de ehhez az összes küldetést teljesíteni kell.

Természetesen ránk hárul a nem mindig szent-életű zsoldosok toborzása. (Van egy magyar is! A fedőneve Gipsy boy – na azért itt még nem ilyen súlyos a helyzet...) Igen változatos a paletta, mind a nemzetiséget, mind a tudásszintet és tapasztalatot illetően. Természetesen a gyengébbik nem is képviselteti magát, bár ez a jelző itt sokszor elhanyagolható.

Fegyverarzenálunk kiválasztása igen humorosan különböző katalógusokból történik és faxon rendeljük meg (óriási!). Az első pár küldetésnél még elég szegényes a kínálat, nemegyszer mosolyogtam, amikor a csintalan "Abdul (...) Fegyvertára"-ban megláttam az "elfogyott" vagy a "hamarosan érkezik" feliratot, de ne aggódjunk, később mindent használhatunk. Egyébként Abdul árulja az izraeli gyártmányú UZI-t és No14.-es gránátot is – úgy látszik, sikerre vezettek a palesztinai béketárgyalások. Ugyanis a játék a jövőben játszódik (2001-ben kezdünk), de semmilyen olyan fegyvert nem találtam, ami erre utalna, csak a mai gyilokokkal rendelkezünk. Nemcsak lőfegyvereket, hanem késeket, páncélöklöt és kiegészítő felszereléseket is vehetünk, úgymint: ejtőernyő, időzített bomba, drótvágó olló, orvosi cuccok, mackóbontó felszerelés, különböző nem-mindig-golyóálló mellénykék. Az egészségügyi ládikó és a mellények kivételével ezek majdnem mindig küldetéstől függően vásárolható dolgok.

A feladatokról: 16 küldetésünk van, melyeket lejátszhatunk egyenként (ilyen esetben nem kell törődnünk a pénzzel, a kezdő összeg bőségesen fedezi a kiadásokat) vagy egymás után sorban is. Mielőtt bárki elhamarkodottan felkiáltana, hogy ez kevés, pár érvet hallgassan meg. Mindegyik küldetés igen változatos terepen játszódik, teljesen különböző céllal és más-más emberanyaggal. Plusz egy jópont, hogy ha kétszer is végigfutunk egy misszión, az ellenfelek helyzete változik, nem tudunk vaktában elhajítani egy gránátot, tudván, hogy ott búvik meg a gazfickó. A teljesítendő cél változatos, van itt minden: túszmentő akció, szabotázs egy olajvezetékrendszer ellen, fontos iratok megmentése egy lezuhant repülőgép roncsai közül, támadás egy ellenséges bunker ellen, stb. – szóval nem fogunk unatkozni. Egyszerre maximum nyolc embert vethetünk be. A teljesítendő feladatot az érte fizető megbízótól kapjuk videotelefonon, de rendelkezésünkre bocsát egy borítékot is, melyben a feladat leírása,a helyszín térképe, a lehetséges ellenfelek száma, a feladat sikeres végrehajtásának esélyei, és speciális feladatoknál a célról kapott fotó is szerepel. Ezt a borítékot a küldetések közben is bármikor átnyálazhatjuk. Amennyiben nem önállóan, hanem teljes campaignt játszva megyünk végig a küldetéseken, rendkívül fontos lesz a pénz szerepe: figyelnünk kell arra, hogy a kiadások fedezzék a bevételeket, mert könnyen legatyásodhatunk, vagy egy-egy küldetés sikeres befejezésével sem kerestünk semmit és esetleg még embereket is veszítettünk.

Maga a játék egy jól ismert sémára épül: az idősebbek emlékezhetnek 64-ről a Laser Squad nevű kitűnő programra, de PC-n is volt már ilyen irányú próbálkozás pár éve a Sabre Teammel. A lényege, hogy a játék körökre van osztva, minden játékos rendelkezik egy bizonyos mennyiségű akciópontal (továbbiakban AP). Minden egyes tevékenység elvégzése bizonyos mennyiségű AP-ba kerül, ha ez elfogyott, játékosunk abban a helyzetben marad, amit utoljára kiadott parancsunk diktál neki. Különösen akkor kellemetlen a szituáció, ha szemben állunk az ellenféllel, le akartuk lőni, de nem találtuk el, az AP elfogyott – mi pedig tágranyílt szemekkel és laza lóállást felvéve várhatjuk a következő körben testünket kettéfűrészelő sorozatot. Az irányítás teljesen egérvezérelt, az ikonok jelentését boncolgatni pedig triviális lenne (haszaló ember, futó ember, célkereszt, elsősegély doboz – mit jelenthetnek?). A játéktér 3D-s megjelenítésű, ebből következően a föld alatti vagy épületen belüli területeket csak akkor láthatjuk, ha már bementünk az ajtón vagy esetleg benéztünk az ablakon. Szándékosan területet és nem eseményt vagy ellenfelet írtam: ha csapattagunk nem látja az ellenfelet, mert valamilyen terep- vagy berendezési tárgy takarja, akkor az a képernyőn sem jelenik meg (még ha egy helységben is vagyunk vele!). Olyan eset is előfordul, hogy az egyik emberünket meglövi a gép, de nem tudunk válaszolni a támadásra, mert soron következő játékosunk látóterén kívül esik, ezért nem foghatjuk célkeresztbe. Azért egy kicsit át lehet vágni a gépet, mert ha megjegyezzük, hogy honnan jött a lövés, és közeli emberünkkel vaktában odahajítunk egy gránátot, kicsit elmegy a kedve a durrogtatástól. Itt, a hasonló programoktól eltérően, egy körben nem az összes, hanem csak az egyik csapattagunkkal tudunk lépni (a gép is), és így nehezebb kombinálni. Sérült embereink önmagukat vagy társaikat meg tudják gyógyítani (ha van náluk egészségügyi ládikó – és a bevásárlásnál nekünk kell rá figyelni, hogy legyen). A súlyos sebesültek mozgásképtelenek, de egy jópofa opció segítségével vállunkra kapva kimenekíthetők a tűzvonalból. Ellentétben a filmekkel, ilyenkor nem írthatjuk ki a hátralevő ötven ellenfelet, mert ilyenkor lövésképtelenek vagyunk. Ha valaki még kissé járatlan lenne a hullarablás nemes tudományában, itt fejlesztheti ilyen irányú képességeit, sőt, sokszor egyenesen szükség lesz rá, ugyanis fegyvereink egy része könnyen besül vagy tönkremegy. Az időt is jelzi a program (néhány küldetésnél időlimittel nehezít), de ez csak akkor telik, ha mozgunk, amíg a parancsokat kiadjuk, addig nem. Néha egy komolyabb küldetés hosszú órákat is eltarthat. Sikeres teljesítés esetén megkapjuk a pénzünket, akik elbuknak, azokra a nem mindig fájdalommentes halál vár.

Az operációs rendszer a mai trendnek megfelelően a WIN95. Grafika 640x480 256 színnel, nagyobb szinmélységben nem is hajlandó elindulni. A manapság divatos agyonrenderelt, lépten-nyomon FMV-vel cicomázott stuffok után egyébként egészen üdítő ez a klasszikus Amiga-stílusú megvalósítás, itt ugyanis minden rajzolva van. Mindenesetre örülhetünk, hogy egy humorral fűszerezett, gondolkodást is igénylő stratégiát, nem pedig egy újabb tucatjátékot látunk.

K.Z.

Jaj! Asszem otthon felejtettem a drótvágó ollót

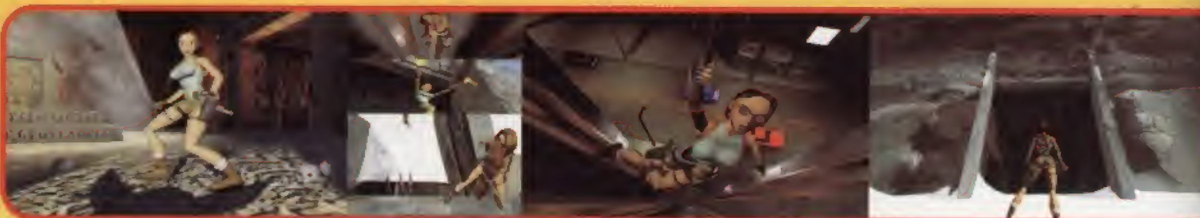
Két kis huncut a két ajtó mögött

wages of war	Kiadja: NWC
L Á T V Á N Y O S S Á G	
J Á T S Z H A T Ó S Á G	
S Z A V A T O S S Á G	
Z E N E B O N A	

486 66, 8MB RAM, SVGA, 2xCD, WIN 95

✓ Sok humor ● könnyű irányítás ● változatos játék ● változatos küldetések
/ lehetne jobb a zene
● néha kissé vontatott

72%



Már nem is emlékszem arra a múlt ködébe vesző napra, midőn igazán színvonalas és eredeti ügyességi játéknak örülhettek a PC-tulajdonosok. Netán bennem volna a hiba, és a szerkesztőség megszentelt falai között egyre gyakrabban felbukkanó PlayStation-, illetve Saturn-stuffok miatt nem tudom kellőképpen értékelni a Lion Kinghez hasonló platform-borzadályokat? Meglehet, de szerény véleményem szerint az igénytelenebbnél-igénytelenebb konzol-átiratok mindent elsöprő áradata is ludas a dologban. Egy-két üdítő színfolt, mint a Dragon Heart vagy az Ecco The Dolphin ugyan akad, de az összkép ennek ellenére elég siralmas volt. Egészen a Tomb Raider megjelenéséig.

Nyugodt szívvel állíthatom, hogy a 3D ügyességi játékok történetében a Tomb Raider új fejezetet nyitott. Már a külföldi magazinok tömjénszagú cikkeit olvasva sejteni lehetett, hogy a mostanság nem túl jó hírnévnek örvendő Core programozói ezúttal igazán maradandót alkottak. Az, hogy a program napok alatt az eladási listák élére ugrott, szintén nagy dolgokat sejtetett. Egy szó mint száz: sokat vártam a Tomb Raidertől – de még így is messze felülmúlta várakozásaimat.



Lara, a nagy állatbarát épp egyik szőrös kedvencével barátkozik

LARA CROFT - INDY UTÁN SZABADON

Steven Spielberg nagysikerű filmje, s annak főhőse annak idején műfajt teremtett. Az "Elveszett Frigyláda Fosztogatói"-ból megismert borostás, érdes humorú és keményöklű régész/kalandor legalább olyan jellegzetes sztereotípia lett, mint az M60-ast pisztolyként forgató Rambo. Hogy ez mennyire használt szegény Indy legendájának, nos...mindenki döntse el maga. Jómagam már az Indiana család vs. Afrika Korps meccs igen fura kimenetelétől is lefáradtam, a fölöttébb igénytelen TV-sorozatok és B-kategóriás koppintások végeláthatatlan soráról nem is beszélve.



A hölgyek ezúttal nem iszapbirkózásra készülnek

A Core programozói a történet menetét tekintve nem szakították a hagyományokkal, viszont végre egy eredeti főszereplőt kreáltak. Lara Croft ugyanis, mint az nevéből is gyanítható: NŐ! Illetve a CD-ROM Magazine-t idézve: "*Minden idők legszexisebb videojáték-karaktere*". Hát van benne valami... Igen kedvező domborzati adottságokkal rendelkező hősnőnk mozgása több mint 5000(!) képkockából áll össze, tehát minden mozdulata egyedi és határozottan nőies (bár mondjuk amikor egy smasszer-karabéllyal mellbelő egy gorillát, már nem is annyira...).

Lara amúgy egy angol nemesi család kissé deviáns hajlamokkal megáldott sarja, aki már fiatal korában megcsömörlik a burzsoázia diszkrét bájától. 21 éves korában repülőgép-balesetet szenved a Himalája fölött (tipikus...), s az elkövetkezendő eseménydús hetek során rádöbben: igazán a vadonban érzi magát otthon, mindenféle elveszett relikviák után túrva. Nyolc éven át űzi ezt a nem épp elnőiesedett szakmát, midőn szembekerül élete legnagyobb kihívásával: egy mágikus ereklye felkutatására fogadja föl egy titokzatos cég.

A látszat ellenére hősies rohamunk nem sok jóval kecsegtet



KÜLCSÍN

No igen, ezen a témán hosszan el lehetne rágódni. A csodálatosan finom texturákat vagy a folyamatosan változó kamerállásokat hosszú hasábokon át méltatnám, de Zolee ebben galád módon megelőzött (az egyik régebbi 576-ban megjelent előzetesre célzok). Kétszer ugyanazt leírni meg teljesen fölösleges, a mellékelt képek úgyis magukért beszélnek. Egy örvendetes tényre azért felhívnám mindenki figyelmét: a Tomb Raider – ha csökkentett ablakméretben is – élvezhető sebességgel fut egy "mezei" Pentiumon még nagy felbontás mellett is. Az előzetesekben oly sokat emlegetett váltakozó kameraállásokkal viszont nem sikerült teljesen megbarátkoznom. Harc közben ugyanis nem egyszer



igen fura szemszögből látjuk a cselekményt, ellenfelünk sokszor rajta sincs a képernyőn. Ennek ellenére a program gyönyörű és tökéletesen játszható – aki nem hiszi, járjon utána. Vagy pórul.

KALANDOK FÖLDÖN, VIZEN ÉS LEVEGŐBEN

A fenti cím szó szerint értendő, mivel a Tomb Raider 16 különböző pályáján a zegzugos barlangoktól kezdve a víz alatti folyosókon át egészen a szédítő szirtekig mindenféle és fajta helyszínt bejárhatunk. Eleinte a játék még nem teszi különösebben próbára ügyességünket, de a későbbi szinteken már a rutinos konzoljátékosok is vért fognak izzadni. Az irányítás egyébként nem túl bonyolult, noha a villámgyorsan ránk rontó ellenfelek gyűrűjében jómagam nem mindig találom meg a megfelelő billentyűket. Ha már a billentyűknél tartunk, néhány apróságot azért megemlítenék.

Kalandjaink során a legtöbb gondunk az ugrálós részekkel lesz. Az igazán magas helyeken épp ezért érdemes sétára váltani (Shift+iránybillentyű), mivel ilyenkor egy-egy merészebb manőver után sem eshetünk le. A legtöbbször elég ezzel a módszerrel kicentizni az ugrást, de néhány távolabbi platform eléréséhez még ez sem elég. Ilyenkor sajna nekifutásból kell próbálkoznunk, ami nem egy veszélytelen dolog. Ha még ez se lenne elég az üdvösséghez, akkor ugrás közben az akció-gombot (Ctrl) lenyomva Lara megpróbál megkapaszkodni az áhított landolási zóna peremében. Szerény véleményem szerint a játék tán legszebben kidolgozott része, mikor hősnőnk a semmi fölött lógva szép lassan felhúzza magát, vagy elkezd függeszkedve oldalazni...

A harc már némileg egyszerűbb dolog, a Space-szel húzhatjuk elő fegyverünket, és a Ctrl billentyűvel zúdíthatunk golyózáport a legközelebbi ellenfelünkre. A nagyobb tűzgyorsaság végett érdemes a Ctrl-t folyamatosan lenyomva tartanunk, bár célpontunk likvidálása után egy rövid időre térjünk át egyes lövésekre, különben Lara továbbra is a tetemet lövi. Védekezni leginkább szapora ugrálással illetve néhány jól időzített tigrisbukfenccel tudunk (End).


Ezen a sziklafalon felográfva jutunk el a Dinoszauruszok Földjére



TOMB RAIDER

Zárszóként csak annyit jegyeznék meg, hogy érdemes kibróbálni a Lara's Home névre hallgató gyakorló pályát. Itt a túl sűrű elhalálozások veszélye nélkül sajátíthatjuk el a játék irányításának alapelemeit.

NÉMI KONKRÉT SEGÍTSÉG

- Sokszor fogunk hatalmas, kocka alakú kőtömbökkel találkozni, amiket a Ctrl billentyűvel tologathatunk (hmmm, ennyit a gyengébbik nemről). Ezekhez a sajátos képződményekhez kapcsolódik a legtöbb logikai feladvány, bár ezek bonyolultsága csak a legritkább esetben haladja meg a "toljuk oda a követ, másszunk rá majd ugorjunk fel" színvonalat (a különféle kapcsolókkal már sokkal inkább meg fog gyűlni a bajunk).
- Az első néhány pályán még aligha fognak a szorványosan előforduló farkasok túl sok fejtörést okozni, de a gorillák illetve oroszlánok felbukkanásával már kezd a dolog komolyra fordulni. Ezeket a kedves kis állatkákat kiskaliberű pisztolyainkkal már elég sokáig kell sorozni, a kalandozásaink során talált komolyabb fegyverek lőszerutánpótlása pedig elég esetleges. Eme problémát két módon orvosolhatjuk: takarékoskodunk a lőszerrel (ez mondjuk már a Don-kanyarnál se jött be), illetve egy apróbb csaláshoz folyamodunk. Egy lépés sétálva (Shift) előre, egy hátra, háromszor forduljunk körbe az óramutató járása szerint, majd hátraszaltó – s lőszergondjaink jó időre megoldódnak. (Ha a szaltót előre hajtjuk végre, akkor a következő szintre ugrunk – ld. előző számunkban a Cinkelt Lapokat –, de mindkét cheat csak akkor működik, ha a szaltó végrehajtására van is elegendő hely).
- Az egyre durvuló ellenfelek kapcsán megjegyezném, hogy túlnyomó többségük nem rendelkezik a magasba ugrás áldásos képességével, amit mi maximálisan ki is használhatunk. Négylábú testvéreink magasból való lemészárlásának művészetét egyébként a Colosseumban fejleszthetjük majd tökélyre, de a töb-


Íme az 1. sorszámú bérgyilkos. Vele még nem különösebben nehéz elbánni!

bi pályán is jó hasznát vesszük majd e sportszerűtlen taktikának.

• A Tomb Raider legfontosabb szabálya: mindig, mindenhol alaposan nézzünk körül (a numerikus 0-val és a kurzorbillentyűkkel tudjuk fejünket forgatni). Néhány, a játékmenet szempontjából létfontosságú részlet ugyanis valósággal beleolvad a háttér textúrájába, míg másokat az avatatlan szem csak díszítésnek lát. Ez a sirám különösen igaz, ha kis felbontás mellett játszunk – ilyenkor szemkifolyásig kell kutatnunk a fondorlatosan elrejtett hasadékok vagy lyukak után. Jómagam az alábbi helyeken akadtam el hosszabb-rövidebb időre:

Lost Valley

A pálya két jól elkülöníthető részre oszlik: egy zegzugos barlangra és egy dinoszauruszok lakta völgyre, melynek fő ékessége Mr. Tyrannosaurus Rex, alias Zsarnokgyík. Eleinte persze nyoma sincs a dinoszauruszoknak, úgyhogy sokáig el sem tudtam képzelni, hogy ezt a szimpla barlangi pályát mi a francért keresztelték Elveszett Völgynek? A megoldás kulcsa a vízeséstől nem messze, egy farkasoktól hemzsegő teremben van. Ha felnézünk, szinte azonnal meglátjuk a sziklákat, amiken felkapaszkodhatunk az áhított átjáróba (ld. fenti kép). Ez így leírva nagyon egyszerűnek tűnhet, de a játék közben kiszúrni... mondjuk úgy, macerás.

Midas Palace

No, én ezen a pályán kezdtem a programozók nemi életével kapcsolatos találgatásokba kezdeni. A platformokkal teli nagyteremben találunk öt kapcsolót és négy zárt ajtót; ezekkel két vidám, szitkokban gazdag órát töltöttem. Végül egy ügyességi játékokban jártas kolléga világosított föl, hogy a zárt ajtók fölötti öt apró jel a kapcsolók állását jelzi. Ehhez képest az, hogy az ezüstrudakat a Midas-szobor letört kezében kell arannyá változtatni, már egész könnyű feladvány.

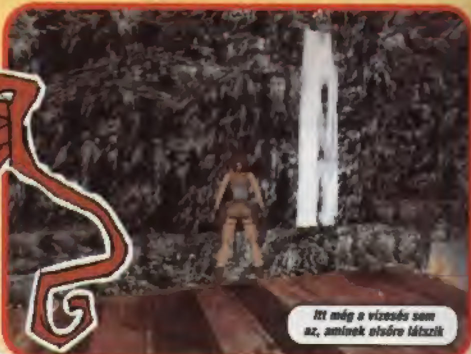

Ha most vagy Spielberg szórakozik már megint, vagy a dinók mégsem haltak ki


A gorillákat lelövik, ugye?

Natlas Mines

Talán az egész játék leghosszabb pályája, én mégis a kezdetekkor akadtam el a legjobban. Persze ki a fene gondolta volna, hogy pont a kis vízesés mögé kell benéznünk (ld. kép)... Egyébként a TNT-s ládák felrobbantása a végső siker kulcsa.

Az, hogy a Tomb Raider egy egészen kivételes játék, az eddig leírtakból gondolom kiderült. A grafika, a hang, az irányítás – mind a tökéletesség határát súrolja. Mindössze egyetlen apró probléma keserítette meg az életemet: a program készítőinek alig palástolt szadizmusa.


Itt még a vízesés sem az, aminek elsőre látszik

Kétségtelen, hogy egy ügyességi játék esetében a hosszú cselekmény és a komoly kihívást jelentő játékmenet erénynek számít. Egy bizonyos pontig. A Tomb Raider esetében viszont az urak jócskán túllőttek a célon. Engem már összehozott a balsors nem egy nehezen végigjátszható anyaggal, de ez valami brutális... Először is néhány pálya mind nagyságát, mind pedig nehézségét tekintve túllép a jóízlés határain. Ezt így magában még talán el is lehetne viselni, de a játék hosszú. Embertelenül hosszú. Lehetetlenül hosszú. Túl hosszú.

Egy szó mint száz, a Tomb Raider még a legnyugodtabb természetű játékosokat is az idegösszeroppanás szélére fogja sodorni. Ennek ellenére a játékot mindenképp ki kell próbálni, mivel ennél jobb ügyességi játékkal számítógépes pályafutásom során még nem találkoztam. És az a gyanúm, hogy jó ideig még nem is fogok...

T.J.

tomb raider — Kiadja: Eidos

LÁTVÁNYOSSÁG	6
JÁTSZHATÓSÁG	6
SZAVATOSSÁG	6
ZENEBONA	

P60, 8MB RAM, 2xCD, SVGA

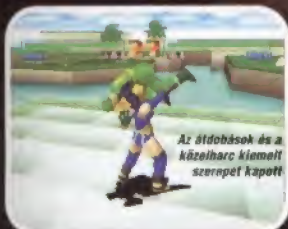
✓ Szinte minden téren tökéletes

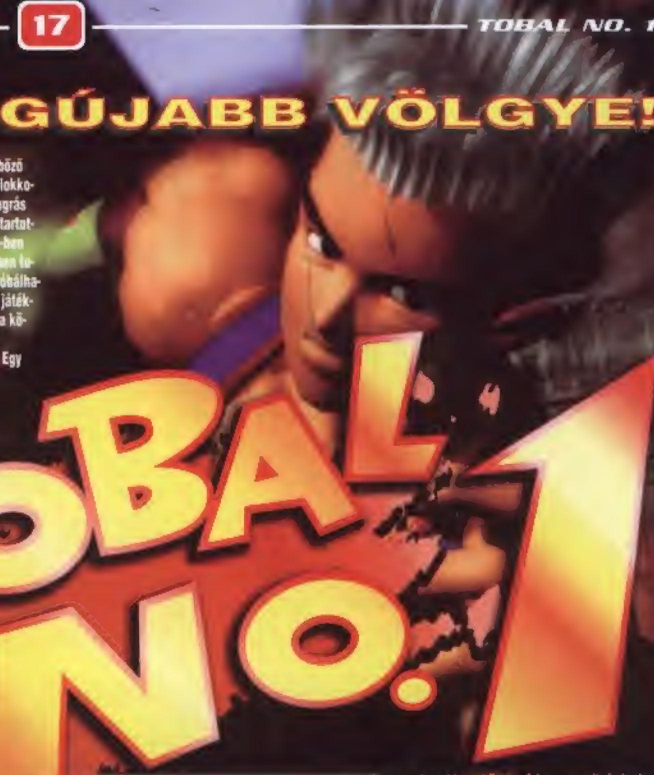
✗ Gyenge pontja egyszerűen nincs

95%

A POFONOK LEGÚJABB VÖLGYE!

A PlayStationre készült 3D-s verekedős játékokkal immár lassan Dunát lehet rekeszteni. A Tekken 1-2 megjelenése óta számtalan más cég próbálkozott jobb és szebb bunyós anyag kiadásával több-kevesebb sikerrel – de inkább kevesebbel. Amikor elsőként töltjük be a Tobal No.1-t, bizonyára a következő kérdések merülnek fel bennünk: Mi ez? Mit akarnak itt texture borítás nélküli poligonokkal, s ilyen hátterekkel? De hát, egyáltalán ki csinálta ezt a játékot? Azután ez utóbbi kérdésre keresve a választ, a dobozra pillantva a Squaresoft emblémáját fedezhetjük fel. Akik már járatosabbak a videojátékok világában, azok már ennyiből tudhatják, mi a dörgés: akármennyire is más az első benyomásunk, ennek egy jó játéknak kell lennie! A Squaresoft ugyanis az a cég, aki eddig főként a Nintendoval karöltve olyan játékokat adott ki, mint a Chrono Trigger, vagy a Final Fantasy-sorozat, tehát elsősorban az RPG-k világában van otthon. A cég ezúttal sem hazudtolta meg magát, de erről majd később. Először is nézzük mit kapunk, ha indítunk egy bajnokság üzemmódot.


Az átdobások és a közelharc kiemelt szerepet kapott




A Quest módban a plakátokról tanulhatjuk meg a mozdulatokat


Illoga egy jól irányzott jobb horgot vitt be

TOURNAMENT MODE

Hogy folytassuk a gondolatmenetet, kapunk nyolc darab harcost, köztük két nőneműt, két idegen lényt és egy robotot. A szereplők egytől egyig olyanok, mintha egy anime filmből léptek volna elő, ami nem csak a formatervezésüknek köszönhető, hanem annak, hogy nincs rajtuk texture borítás. Sima, Gouraud shaded poligonokból állnak. Ez talán túlságosan is egyszerűnek tűnhet, ám a mozgás kárpótol minket bőven, hiszen ennek az egyszerűségnek köszönhetően a szereplők mozdulatait ultra simán, 60 kép/másodperces gyorsasággal animálja a gép. És mennyi mozdulatot! Minden egyes szereplő mozgását külön-külön emberről digitalizálták, ezért minden szereplő, egyéni, karakterre szabott mozgásstílust kapott.

A programnak már az irányítása sem teljesen szokványos, lévén, hogy mindössze három (különböző hatásfokú) támadó gomb van, valamint egy blokkolás és egy ugrás gomb. Igen, jól értettétek, ugrás gomb, a keresztet kizárólag a mászkálásnak tartották fenn. Az irányító segítségével tényleg 3D-ben irányíthatjuk a karakterünket, küzdelem közben tudatosan megkerülhetjük az ellenfelet, megpróbálhatunk a háta mögé kerülni. A többi verekedős játéktól eltérően sokkal nagyobb szerepet kapott a közelharc. Az átdobásoknál például elképesztő mennyiségű variáció áll a rendelkezésünkre. Egy példa: az idegen Illoga ellen küzdve ha szemből kapjuk el (R1+négyzet), egy sima átdobással próbálkozhatunk, ha oldalról, akkor a kezét csavarhatjuk ki, ha pedig hátulról, akkor a farkánál fogva pörgethetjük meg. A speckókat sem mérték szűkmarkúan, még akkor is, ha a Tekken2-vel azért mennyiségileg nem állják ki a versenyt.

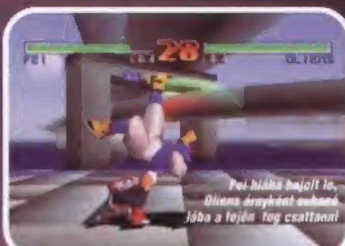
A mezőny végigverése után természetesen nem hiányoznak majd a főellenségek sem, és ha velük is végeztünk, egy-egy haver ellen is kiállhatunk, hiszen természetesen a VS mód is benne van a programban. Nos, ez az a pont, ahol a szokásos verekedős játékok elemzése befejeződik, ám ebben az esetben itt következik az, amire már az előbb utaltam: a Squaresoft még egy ilyen bunyós játéknál sem lett hűtlen az RPG-stílushoz.

QUEST MODE

A játék harmadik üzemmódja a Quest Mode, ahol választanunk kell egy szereplőt, s kisebb labirintusokban kalandozhatunk, különböző küldetéseket teljesíthetünk, szám szerint ötöt. A kezdő helyszínről teleportok visznek minket az igazi küldetések helyszínére, igaz először csak a gyakorlás teleportja áll nyitva. (Hogy később ez ne forduljon elő újra, a gyakorlás teljesítése után – és természetesen az egyéb küldetések teljesítése után is – ne felejtsünk el az Options-menüben a Memory Cardnál állást menteni.) Kiválasztott hősünket a teleport a kívánt labirintusba röpíti, ahol rögtön az elején szövegesen kapjuk meg, hogy mit kell majd keresnünk. Szótárazással azonban ne fárassza magát senki: mindig csak annyiról van szó, hogy a pálya végi főellenséget kell megkeresni, és legyőzni. A labirintusok cseppet sem rövidek, liftekkel vannak tele, és persze haszontalan elágazásokból sincs hiány. Gyakorlásnál érdemes a plakátokat elolvasni, ezekről ugyanis fontos, és alapvető mozdulatokat tanulhatunk meg, mint például hogyan kell futni, vagy ugrani. A labirintusban persze ellenfelek is fognak kószálni, az ő "szobáikat" gyakran csak tüzek fogják jelezni. Ha megközelítjük őket, az ajtók lezárulnak, menekülni már nem lehet, csak küzdeni. Mindenféle óriáspatkányok, vakondok, és robotok fognak ránk támadni, a pályák végén pedig a Tournament Módból már ismerős főellenségek várnak ránk. Ennyiből talán már mindenki ki is találta, hogy mik lesznek a küldetések jutalmai: kiválaszthatóvá válnak a főellenségek.


Ha végzünk a főellenségekkel, utána mi magunk lehetünk velük

A küzdelmek közben a kameranézet a követésről nyomban átvált a "küzdő nézetre", tehát a bunyó ugyanúgy folyik, mint a párharcoknál, csak itt még több cselt vethetünk be. A labirintusokban például találhatunk mérgeket, s egyéb bűvös italokat, amiket az ellenfelünknek hajítva energiaveszteséget okozhatunk. Az ilyen italoknál csak arra vigyázzunk, hogy ne mi magunk hörpintsük fel, mert ha az evés/ivás gombot nyomjuk (R1+négyzet), emberünk gondolkodás nélkül megissza. Nézzük át röviden, miket találhatunk még! A kenyereket és süteményeket mindig nyugodtan megehetjük, ezek az életerőnket gyarapítják. A nagy szelet húsok az életerőnket és a védelmünket növelik, míg a kicsik az életerőnket, és a támadóerőnket. A cseresznyével karakterünk az ún. Hyper-módba kerül, de mindössze csak 18 mp-re. A szív extra életet jelent. A lámpást felvéve az egész térkép láthatóvá válik. A kristályok pénzt jelentenek: a kék egyet, a piros ötöt, a sárga pedig húszat. Az egyik legértékesebb eszköz a mérleg, a segítségével ugyanis a másik kezünkben használt dolognak megduplázzuk a hatásfokát. Ezeken kívül a már említett italokból fogunk többfélét is találni (akad köztük mérgező és gyógyító is), valamint néhol koponyákra bukkanhatunk, amik az ellenségnek hajítva fegyverként használhatók. Fontos még megemlíteni a földön található lila, és kék platformokat, ezeken intézhetjük ugyanis az üzletelgetést. A lilákon a köveinkért véletlenszerűen adagolva (tehát nem tudatosan) tárgyakat vehetünk, a kék panelek pedig pont fordítva működnek: a tárgyakat rájuk helyezve pénzhez juthatunk.


Fei hiába hajolt le, Oliems [illegible] suhanó lába a fején fog csattanni

A Squaresoft most azt látszik bebizonyítani, hogy nem minden a csúcs grafika, és az agyoncicomázott szereplők, elég, ha csak valami tartalma van a játéknak. Hogy erre mennyire lesz vevő a közönség, azt még nem tudni, de azt kétlem, hogy a Tekken 2 eladási rekordja veszélyben forogna. Az viszont tény, hogy én csupán egy igazi kifogásolható dolgot találtam a játékban: a quest mode zenéje – ha azt egyáltalán annak lehet nezvezni – a legenyhébb szóhasználattal élve monoton, és idegtépő.

Vári Zoli

tobal no.1 — Kiadja: Sony

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

P L Y S T A T I O N

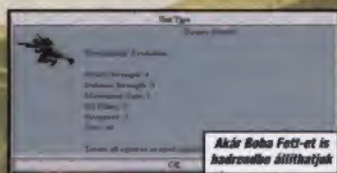
✓ Remek párosítás: bunyó és kaland
✗ A quest mód küldetései nehezebbek is lehetnének

85%

EVOLUTION

Az emberiség hajnala

Azt hiszem, nincs olyan számítógépes játékos, aki ne ismerné a Civilization című "isten-játékot". Ez volt ugyanis az első olyan stratégiai kihívás, melyben nem volt elég a jól megtervezett terjeszkedés, a városok gondosan végiggondolt elhelyezése, a katonák kiképzése, hanem igen fontos – azaz alapvető – szerepet kapott a kutatás, a tudomány. Társadalmaink ugyanis folyamatosan fejlesztik saját államformájukat, a tudósok egyre újabb és újabb találmányokkal rukkolnak elő az általunk megszabott kutatási területeken. Ha valahol "rosszfelé fordulunk", jelentős mértékben lemaradhatunk a végső célok elérése vezető úton. A játékot ugyanis akkor nyerjük meg, ha elfoglaljuk az egész világot, vagy elsők leszünk a világűr meghódításáért folyó versenyben.


Akár Boba Fett-et is hadrendbe állíthatjuk


A Birodalmiak offenzívára készülnek

MIT TARTALMAZ A KIEGÉSZÍTÉS?

Mint a legtöbb hasonló játék, a Civilization sem maradhatott meg sokáig extra pályákat és küldetéseket tartalmazó kiegészítések nélkül. A Microprose által kiadott és kiadandó CD-k mellett egy független cég (az ACTURA Software) is piacra dobott egy ilyen gyűjteményt, "Evolution - The Dawn Of Humanity" címmel. A cím azonban eléggé megtévesztő, hiszen a lemezen nem az őskorral vagy ókorral foglalkozó pályák találhatóak, hanem száz, különféle időben és körülmények között játszódó új kaland. A CD leginkább a "1000 New WAD Files For DOOM" gyűjteményre hasonlít, mivel a pályák Readme file-jaiból ítélve az egyes szinteket kisebb csoportok, vagy akár egyedül kísérletezgető fejlesztők formázták. Ez természetesen nem jelenti azt, hogy azok ne lennének profi módon elkészített alkotások. A legtöbbre azonban igaz az, hogy a legnagyobb változás az eredetihez képest a szabályokban jelentkezik, ami a játék során érezhető, de nem látható, illetve hallható.

A program (melyet külön installálni kell) természetesen több új funkciót is tartalmaz. A "Load scenario" ponttal a kiválasztott küldetést tölthetjük be a Civilization 2 alkönyvtárába, ugyanis csak így tudjuk azt később kiválasztani és játszani. Az "Unload scenario" természetesen az előbbi megfordítottja. Igen hasznos és fontos a "Save orig. Civ2 files" pont: ezzel elmenthetjük az eredeti játék esetleg megváltoztatandó file-jait, tehát az eredeti szövegeket, városképeket, a katonai egységek adatait és ikonjait, a szabályokat. Természetesen a "Restore Civ2 files" csak akkor működik, ha az előző pontot alkalmaztuk. Ez igen bosszantó lehet, mert nincs zavaróbb, mint orkokkal játszani Mad Max szerepét. A térképeket a "Load map", "Unload map", "Load all maps" pontokkal kezelhetjük, van belőlük majd' száz. Ha végeztünk tennivalóinkkal, a "Run civ2" ponttal indíthatjuk el az immár módosított játékot.

CSILLAGOK HÁBORÚJA

Az egyik legjobban sikerült és legsokoldalúbb átirat a Star Wars. Ebben ugyanis a hangok, a látvány, tehát az egységek, városok, a látkép mind változik az eredetihez képest. A változások már a játék legelején megmutatkoznak, ugyanis a szokásosan választható népek helyett (rómaiak, görögök, kínaiak, és így tovább) a Birodalom emberei, a Felkelők, Jabba emberei, és még sok más, hasonlóan ismert népség vezetőiként szállhatunk harcba. A városok külső képe természetesen szintén változik, játszhatunk futurisztikus városokban és a Halálcsillag felszínén. A felfedezhető tudományágak, épületek, világcsodák neve természetesen szintén változik, tehát kifejleszthetjük a Halálcsillagot, Sith lovagot, sőt a Star Wars trilógiát is. Kicsit zavaró azonban, hogy a világcsodák befejezésekor bemutatott videó nem változott. Így a "Biztonságos űrhajózás" üzembe állítása után egy középkori képeket tartalmazó bejátszást láthatunk egy világítótoronyról, a lézeres védelmi rendszer pedig középkori kínai szobrokkal díszített, á la Kínai Nagyfal. Ezeken a kis kellemetlenségeken kívül azonban a játék átalakítása tökéletes, az űrben lebegő meteorok között repkednek a Tie-vadászok (természetesen tökéletesen élethű, a filmből vett hangokat kiadván), a felszínen cammognak a hatalmas lépegetők, városainkat ostromolják a Csillagrombolók, és így tovább. Mint az előbbi felsorolásból is látható, vadonatúj egységek váltották fel a középkori lándzsásokat, Boba Fett jelmezes felderítőket, telepes-űrhajókat, disznófejű harcosokat, légvédelmi lézerágyúkat építhetünk, az összhatás tökéletes. A szembenálló felek erőviszonyai, az ismert tudományok, a felek által folytatott diplomáciai stratégia szintén személyre – és a filmben megismert arculatra – szabott, tehát a Birodalmiakkal kötött békének semmi súlya nincs, akkor támadnak meg, amikor csak akarnak.

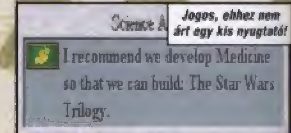

Nem mondom, elég erős egy város!


Az orkok jól kiépített védelmi rendszere

MAD MAX ÉS AZ ORKOK

Az oly sikeres WarWind sem kerülhette el sorsát egy másik sokoldalú scenario keretében az ebből vett lényekkel is játszhatunk. Az orkok, varázslók, sárkányok harca sokszor akár élvezetesebb lehet az eredeti játéknál. Itt jegyzem meg azonban azt a kis hibát, melyet több küldetés esetében is tapasztalhatunk: mármint azt, hogy az új karakterekkel néha csak és kizárólag a küldetés keretein belül játszhatunk, mivel például a WarWind esetében embereinknek – ha a kezdettől, tehát a küldetésből fakadóan – nincs meg egyes alapvető tulajdonság (mint az "Orkság" és az "Emberség" az orkok esetében), akkor azt nem is lesznek képesek soha kifejleszteni. Emiatt például nem leszünk képesek katonákat kiképezni, és a játék értelmét veszti. Az előbb említett példák mellett azonban természetesen számtalan más lehetőségünk van, a korábban említett Mad Max küldetéstől kezdve rengeteg híres csatán és hadvezéri pályafutáson (például Napóleonén) keresztül a harmadik világháború utáni állapotokat a legkülönfélébb szempontokból bemutató pályák seregéig – lesznek itt szárazföldi és tengeri mutánsok, boszorkányok, csontvázakkal és sugárfertőzéssel borított városromok, és minden, mi szem-szájnak ingere.

Az összeállítás összességében igen sok örömet szerezhet azoknak, akik már kezdik megunni a Civilizationt (egyébként nem tudom, létezhet-e ilyen ember). A legtöbb pálya ugyan nem tartalmaz sok látványbeli újítást, de az újított szabályok, a háttértörténetek, és nem utolsósorban a több tucatnyi új térkép mindenképp újabb több hónapnyi felhőtlen szórakozást fog jelenteni a program tulajdonosainak, az biztos.



Jogos, ehhez nem árt egy kis nyugtató!

Ancy

evolution — Kiadja: Actura

LÁTVÁNYOSSÁG	6
JÁTSZHATÓSÁG	6
SZAVATOSSÁG	6
ZENE BONA	A

486/66, 8MB RAM, SVGA, 2xCD, WIN, CIV2

✓ Minden idők egyik legjelentősebb stratégiai játéka népszerű környezetbe helyezve
✗ A videókat kicserélhették volna

90%

Dragon Lore II

SÁRKÁNY ELLEN SÁRKÁNYFŰ!

Meglehet, hogy az alábbi állítás sokan az "épületes marhaságok" kategóriájába sorolják, de szerintem eddig kevés igazán jó fantasy-játék íródott PC-re. Jómagam még a (h)őskorban ismerkedtem meg e műfajjal, mikor a hozzám hasonlóan lelkes ifjak falkába verődve kutatták a Gyűrűk Ura vagy a Végtelen Történet első kiadását. Ekkoriban még a Plus4 és a C64 hívei vívtak vérre menő vitákat és minden, a fantasyhez a legcsekélyebb mértékben is kötődő játék felbukkanása eseményszámba ment. Az öreg rókák bizonyára emlékeznek az olyan legendás programokra, mint a Ring of Medusa, a Bard's Tale vagy a Tir na Nog.

Aztán átléptünk a 90-es évekbe, az öreg masinák szép lassan a bizományik poros polcain kötöttek ki, jött az Amiga, a PC és végül a konzolgépek mindent elsöprő áradata. És jöttek az új, csillogó-villogó játékok. Akadt itt minden, a mászkálós/mészárlós szörnyszülöttektől kezdve egészen az Eye of the Beholderhez hasonló térképezgetős türelemjátékokig. Az igazi gyöngyszemekből, mint amilyen az Amberstar volt, azonban nem akadt túl sok. A fantasy ugyanis annak ellenére, hogy Amerikában született, nem igazán viseli el a kliséket. E műfaj alapja a nagybetűs TÖRTÉNET, ami a legtöbb tengeren túlról érkezett játéknak (valamint filmnek, könyvnek, képregénynek) bizony nem az erőssége. A már emlegetett "ős-kalandjátékok" cselekménye sem volt mindig pergő és lebilincselő, de ezek a saját idejükben még tudtak újat nyújtani. És ami tán még ennél is fontosabb: maradéktalanul kihasználták az akkori számítógépek képességeit. Ez a mostanság megjelent programokra valahogy nem igazán jellemző...

E szabály alól a Dragon Lore volt annak idején az egyik legkellemesebb kivétel, hisz gyönyörű grafikájával és remekül kifundált történetével még a legmegátalkodottabb technokratákat is elbűvölte. Azóta két év telt el, s a nagy lelkesen beígért folytatás csak nem akart elkészülni. Ezen mondjuk a software-forgalmazó cégek sajátos üzletpolitikáját ismerve nem is ütköztem meg, viszont az, hogy a minap hőn szeretett főszerkesztőnk íróasztalán burjánzó őskáoszból épp a Dragon Lore2 bukkant elő, határozottan meglepett. A hívogató kis doboznak mindenesetre nem sokáig tudtam ellenállni, s fél óra múlva már az installálással bíbelődtem. Már az első pillanatokban két kínos meglepetés ért: egyrészt a játék 3 teljes CD lemezen terpeszkedik, másrészt a programozók szerint 80 órányi játék szükségeltetik a teljes végigjátszáshoz. 80 óra?!? Ezt a kissé durva számot kezdetben a program íróinak élénk fantáziájának tudtam be, de idővel kénytelen voltam rádöbbeni, hogy van a dolognak némi alapja. ENNYIRE ugyan nem hosszú a játék, de aki önerőből kíván boldogulni, az nyugodtan szerezzen be hideg élelmet és kávét. Jó sokat..


Draconia városa. Werner itt még aligha sejti, milyen megpróbáltatások elé néz


A városban nyugalom honol, de ez – hősünknek hála – már nem tart sokáig

AZ ELSŐ BENYOMÁSOK...

Az, hogy a Dragon Lore2 egyike a legszebb és leghangulatosabb PC-s kalandjátékoknak, pár percnyi mászkálás után egyértelműen kiderül (a programot egyébként a Cryo nevezetű francia cég adta ki, úgyhogy dagadhat európai keblünk). A gyönyörű 3D-s helyszínek láttán még a legkritikusabb inyencek is elégedetten csettinthetnek – a grafikusok ugyancsak kitettek magukért. Egyetlen apró problémám a külcsínnel kapcsolatban némelyik szereplő idétlen animációja volt. Én megértem, hogy a kommunikáció fontos része a gesztikulálás, de ez azért már túlzás... Ilyen heves mutogatásokat legfeljebb sötétbőrű, kilós smukkokat, fordított baseball-sapkát és mikrofont viselő fiatalemberektől várnék.

A zenére illetve hanghatásokra viszont egy rossz szavunk se lehet: igazi mestermunka. Külön érdekesség, hogy a Dragon Lore2 zenéjét külön CD-n is kiadták – ami már ugye eleve feltételez egy bizonyos minőséget.

Az irányítás némileg megváltozott az első rész óta, bár elsajátítása aligha fog bárkinek is komolyabb szellemi próbatételt jelenteni. A jobb gombbal változtathatunk a kurzor alakján, a szájjal tudunk beszélgetni, a kézzel használhatunk illetve vehetünk fel tárgyakat, az iránytűvel pedig mozoghatunk. A képernyő alján lévő két kis ablakban láthatjuk épp kézben tartott tárgyainkat. Csak mellesleg jegyzem meg, hogy két nálunk lévő tárgyat csak akkor tudunk egymással használni, ha mindkettőt kezünkbe vesszük. Ez mondjuk elsőre nem igazán logikus, így például a lámpa+tapló=égő lámpa egyenlet megoldása elég sok időmbe került. Tárgyaink listáját a hátizsákra kattint-



va kérhetjük le, ahol a mindenféle pakolgatáson kívül még aludhatunk (ágy) és kajálhatunk (a bal oldalon található ételadagokat lapátoljuk a tányérra), valamint machinálhatunk játékállásainkkal is. Külön figyelmet érdemel még a kis farakás is, amin elégethetjük fe-lesleges tárgyainkat. Természetesen a rutinos kalandor már rég kiismerte a programozók perverz észjárását, épp ezért semmitől sem válik meg szívesen (ez "a világot mindig a műanyag nyuszival lehet megmenteni" elv). Na, mi van még itt? Áhá, a statisztikáink! Őket a képernyő legtetején láthatjuk, mindenféle fura rúnaszerű ízével jelképezve.



Az Adamoster nevezetű ereklyéhez vezető út rögös és idétlen szobrokkal szegélyezett

Balról jobbra az első ikon életerőnk, ez harc közben hajlamos ugyancsak megfogyatkozni. Az éhezés szintén rosszat tesz egészségi állapotunknak, úgyhogy legyünk jó fiúk: aludjunk sokat, étkezzünk rendszeresen és kerüljük a felesleges vérontást. Amúgy van egy remek kis varázsgyűrűnk is, ami folyamatosan gyógyítja harcban szerzett sebeinket.
A második tulajdonság frissességünk, a sok hadakozás és mászkálás még a nagy Werner von Wallenrodot is kikezdi. Fáradtan alig tudjuk ellenfeleinket megsebezni, ami harc közben bizony nem egy nagy előny. Időlegesen egy-egy kiadós étkezéssel is orvosolhatjuk efféle problémáinkat, de egy hosszú és nyugodt alvás a legjobb megoldás.
A legszélső ikon jelzi varázserőnket, ez roppant meglepő módon varázslataink használatához kell. Varázsolni egyébként a jobb alsó sarokban árválkodó tekercsre kattintva tudunk, ami ugyancsak leapasztja varázserőnket. Hiába, suszter maradjon a kaptafánál... Egyébként az alábbi varázslatokat ismerjük:

Reading: a labirintusban található, meglehetősen kusza üzenetek megfejtésére használhatjuk. Túl sok hasznát nem vettem, noha a program írói bizonyára hosszú éjszakákon át töprengtek e talányos kis versikéken.

Protection: harc közben némileg csökkenti az ellenfél okozta sebzéseket. Hát, nem tudom... Rázósabb viadalok előtt mindenesetre magamra szoktam mondani, elvégre ártani nem árthat.

Weakness: kifárasztja az ellenfelet, így az kisebbeket sebez. Lásd a Protection kapcsán leírtakat.

Friendship: elvileg barátságosabbá tehetjük beszélgetőpartnerünket. Néha mondjuk bejön, de már az is előfordult, hogy kiszúrták a varázslatot és elhajtottak melegebb éghajlatra.

Burning Brand: előbb a hasonló nevű varázskardot kell megtalálnunk. E hasznos kis igével megnövelhetjük annak sebzését, ami nélkül a játék végén bizony aligha boldogulnánk.

Tulajdonságaink amúgy komolyabb harcok illetve sikerrel végrehajtott részfeladatok után növekedni szoktak, amire a végjáték nehézsége miatt bizony nagy szükségünk lesz.
Zárszóként illene még néhány szót ejtenem a Dragon Lore 2 alapsztorijáról. A játékban Werner von Wallenrod, az újdonsült sárkánylovag szerepében kell becsületünket, életünket és nem utolsó sorban a Völgyet megvédenünk. E nemes törekvések legfőbb kerékkötője Cariachand herceg lesz, aki már lovaggá avatásunk során bizonyos...mondjuk úgy, kételyeket fogalmazott meg rátermettségünkkel szemben. A dolgok a játék kezdetén a következőképpen állnak: sárkányunk eltűnt, a galád herceg párbajra hívta ki szerény személyünket a következő lovagi tornán (ez Draconiában lesz), egy szenilis vén mágus meg mindenféle jóslatokkal ijesztget. Amúgy csodaszép az élet...

...ÉS NÉMI "MÉLYELEMZÉS"

Már a bevezetőben is utaltam rá, hogy a Dragon Lore-t még a legnagyobb jóindulattal se lehet az egy este alatt végigjátszható programok közé sorolni. Ez egyrészt a rengeteg helyszín és szereplő, másrészt pedig a több szálon futó történetnek köszönhető. A városba beérve szabadulnak el igazán a dolgok, mindenki a nyakunkba zúdítja problémáit, kezdetben azt se fogjuk tudni, hogy ki kivel van. Meg voltaképp mi a fenét kell csinálnunk?!? Szereplőkből nincs hiány, s mindegyiküktől megtudhatunk néhány infomorzsát. Ezeket összerakosgatva szép lassan kibontakozik Draconia története, a kicsinyes intrikák és isteni próféciák kusza szövevénye. Igazából ez az a pont, ahol beleszerettem a játékba. Kevés olyan programmal találkoztam eleddig, ami ilyen ötletes és részletesen kidolgozott világon játszódna. Az egyes szereplők élő személyeknek tűnnek furcsa hóbortjaikkal, szeszélyeikkel és nem utolsó sorban stílusukkal. Werner viselkedése, jelleme csak rajtunk áll, a cinikus világfit éppúgy eljátszhatjuk, mint a talpig becsületes lovagot. Egy dolgot azonban sose felejtsünk el: minden rossz vagy jó szónak meglesz a következménye.
Akad persze néhány dolog, ami fenemód zavar a játékban. Először is az állandó lemezcserélgetés már rövid idő alatt az ember idegeire megy. A város nappali és esti képe ugyanis nem fért rá egy korongra, néhány egyéb helyszínről nem is beszélve. Figyelembe véve a rengetek átvezető animációt, illetve helyszínt, ez még bocsánatos bűn, de a teljesen felesleges harci részeket már nehezebben veszi be a gyomrom. Egyszerűen képtelen vagyok felfogni a magam szerény elméjével, hogy egy vérbeli kalandjátékba mi a fenének kellett ügyességi részeket is belekeverni. Az már csak hab a tortán, hogy ezek az ügyességi részek nagyrészt a bal gomb szapora nyomogatásából illetve egy lándzsa beállításából állnak. Ha valamire, akkor erre aztán semmi szükség nem volt.

Egyébként maga a játék szerény véleményem szerint meglehetősen nehéz, mivel a továbblépéshez szükséges tárgyak illetve személyek felkutatása felettébb macerás feladat. Ez részben annak tudható be, hogy hosszú időt vesz igénybe a közlekedés. Például elsőre rendkívül szép és örvendetes, hogy a kocsmába csak az egyik irányból érkezve tudunk azonnal belépni, viszont a huszadik körbefordulásunknál már a francba kívánjuk az egészet. Sajna épp a beszélgetések fontossága miatt rengeteget kell mászkálnunk az egyes helyszínek között, ami komolyan próbára fogja majd tenni türelmünket.
Mindezen apró, de bosszantó hibák ellenére a játék – nagyrészt a lebilincselő cselekménynek hála – valósággal odaszegezi az embert a monitor elé. A Dragon Lore2 minden, a kaland vagy fantasy játékokat iránt csak egy kicsit is vonzódó játékos számára kötelező darab. Csak azokat az idétlen, karddal hadonászós részeket hagyták volna ki a programból...

AZ IFJÚ WERNER SZENVEDÉSEI

Mint az a fenti, roppant irodalmi hangzású címből is sejthető, a következő sorokkal a Dragon Lore2 végigjátszásához szeretnék némi segítséget nyújtani. Teljes, lépésről-lépésre szóló megoldásra két ok miatt ne számítson senki: 1. CoVboy minden tiltakozásom dacára elvetette a Dragon Lore2 különszám tervét; 2. a játék stílusánál fogva alkalmatlan erre. Mindazonáltal jónéhány olyan pont van a játékban, ahol elkél egy kis segítség, úgyhogy következzen egy "kis" tippcsokor, szigorúan a teljesség igénye nélkül.



A hölgy nem csak csinos, a karddal is jól bánik

A sötét erdő: nem túl hosszú, ám annál töményebb helyszín. Épp útnak indulunk palotánkból fiatal sárkányunk hátán, mikor néhány kedves kis szárnyas lény sze-





Íme a labirintus első szintjének térképe

gődik nyomunkba. A nyúlcipő taktika sajnos csődöt mond, úgyhogy egy végeláthatatlan erdő kellős közepén landolunk viharos körülmények között. A taktikus kalandozók természetesen begyűjtötték az erdő térképét, mivel e nélkül szemkápráztató gyorsasággal fogunk eltévedni. A térkép legaljáról indulunk (ne feledjük sárkányunk mellől felvenni a kaját illetve az üres tömlőt), célunk az erdő ÉNY-i végében tanyázó Őrző becserkészése. Utunkat farkasok illetve goblinok keresztezhetik; az előbbieket szablyával, az utóbbiakat szép szóval szereljük le. A térképen kékkel jelölt kis pataknál mindenesetre töltsük fel kulacsunkat, az erdő közepén lévő futóhomokból pedig a kötél segítségével kászálódjunk ki. A sok évi átlagnál is rondább Őrző rövid bájcsevely után finoman arra céloz, hogy nélküle halottak vagyunk, s szabadulásunkért cserébe végeznünk kell a futóhomokban megbúvó démonnal. Nincs is egyéb dolgunk, mint odaállni a fatörzs mellé, és a homokos talajra dobni kedves vendéglátónktól kapott magot. Az eredmény egy határozottan morcos és harcias démon, akit legkönnyebben csatabárdunkkal végezhetünk ki. Egyébiránt az erdőben rejtőzik egy gnóm is, aki udvarias szavakért cserébe élelemmel, gyógyítással és tanácsokkal látja el a megfáradt utazót (az első két dolog még jól is jön, így nézzük el neki, hogy zbomgnak vagy minek titulálja ölovagságunkat). Miután mindezeket megcselekedtük, térjünk vissza az őrzőhöz és angolosan távozzunk e barátságtalan helyről.

Némi hókuszpókusz után egy rút hátas előtt találjuk magunkat, amivel folytathatjuk Draconia felé vezető utunkat. Még mielőtt rápattannánk, tekintsük meg a mező legfőbb látványosságát, a Farkas vs. Vándor nehézsúlyú mérkőzést. A végeredmény egy pillanatig se kétséges, bár Werner érkezésével némileg felborul a papírforma (a farkas is). A haldokló utazót búcsúzóul még itassuk meg a kulacsból, így az minden erejét összeszedve elmesél egy érdekes történetet a templomból ellopott Bíbor Karomról és egy tolvajcéhről. A törét és erszényét mindenesetre vegyük magunkhoz, Draconia kies városában mindkettőre nagy szükségünk lesz.

A Bíbor Karom: e szent ereklyét nemrég lopták el a templomból, ami ugyancsak felizgatta az őrséget és a helyi papságot. A nyomravezetőnek 100 Drak jutalmat kínáltak fel, amire siralmas anyagi helyzetünk miatt bizony nagy szükségünk lenne. Épp ezért már Draconiába érkezésünk napján keressük fel Nenisme boltját, ahol a vándortól elszedett tőr körbemutogatása után határozottan baráti fogadtatásban lesz részünk. Nem csak a Bíbor Karmot kapjuk meg, hanem potom pénzért egy rendkívül hatásos fegyverméreg boldog birtokosai is lehetünk (ennyit a lovagi harcmodorról).



Kéjutazásunk a fiatal sárkány hátán sajnos rút véget ér

A Wallenrodok Köteléke: Carichand elleni mesterkedéseinket célszerű Marachch, az eltűnt sárkány felkutatásával kezdeni. Ő volt atyánk, Axel legfőbb szövetségese, s nélküle bizony aligha fogadnak el igazi Sárkánylovagnak. Történetünk kezdetén ő(kelme) épp az igazak álmát alussza, amiből csak a Wallenrodok Kötelékét őrző tábla tudja felverni. E tábla első felét Mallichande kocsmárostól kaphatjuk meg, aki az első lovagi torna után magához invit. A fura találkát sajnos Arthus herceg zavarja meg, aki fölöttébb udvariatlan módon hirtelen szörnyeteggé válik és mindenféle csúnyaságot kezd el varázsolni. A gnómtól kapott varázsokkal (hmm, ez valahonnan nagyon ismerős...) azért belefojthatjuk a szuszt, bár kétkezi harcban sem könnyű ellenfél.

A második rész megszerzése már keményebb feladat lesz, ehhez már a város alatti Labirintusba is le kell merészkednünk. A lejáratot a Nenismetől nem messze lévő sárkányszobor őrzi, csak éjszaka juthatunk le. Nyomjunk egy tükröt a szobor kezébe, s rögtön meg is nyílik a titkos járat (ezt egyébként a palotánál kéregető kolduson, illetve az alkimistán keresztül tudhatjuk meg). Mielőtt lemennénk, vegyünk egy lámpát és nézzük meg a kutat éjszaka. Hoppá, egy kísértet... Mit mondjak, nem unalmas az élet errefelé. Életében amúgy pap volt a jóember, s a labirintusban érte utol a vég. Az ő földi maradványait felkutatva és a templomba eljuttatva kérhetünk kihallgatást a Látnoktól, aki mellesleg a tábla másik felének boldog birtokosa. Tiszta ügy. A probléma ott kezdődik, hogy a labirintusban villámgyorsan eltévedünk, a térképezgetést pedig csak a legfanatikusabb játékosoknak ajánlom. A későbbiekben ugyan találhatunk a labirintus mindkét szintjéről térképet, de ez akkor is nagyon sportszerűtlen dolog volt a játék készítőitől... Én mindenesetre ravasz módon kiloptam egy, a már emlegetett térképet ábrázoló piktúrát, ezen a halott pap koponyája piros X-el van jelölve (ha a tördelő is úgy akarja). A szakadék fölött a kötél segítségével juthatunk át, a térképeket pedig a felkiáltójeles teremben szedhetjük el két goblintól. Innentől kezdve már minden egyértelmű: a templomban beszéljünk a Látnokkal, illesszük össze a tábla két darabját és használjuk a Tűz Gyűrűjével.

A Lándzsa: miután megkaptuk Marachtól a Crystalliont, legfontosabb feladatunk a kő "pörgőnek" megszerzése lesz (tán mondanom se kell, hogy ezúttal is a labirintusba kell alászállnunk). Kezdetnek vásároljunk az alkimistától három gyógyitalt, majd menjünk el a kovácshoz a megszentelt lándzsáért. Ez utóbbi egyébként elég drága mulatság lesz, úgyhogy még kén szerzett sárkányunk felébresztése előtt gyűjtsünk össze egy kis pénzmagot (én a kocsmában tartom a legjobb módszernek). Az új lándzsával töltsük fel kulacsunkat a kútnál, majd sétáljunk el a labirintusban a két (immáron halott) goblin termébe és menjünk le a lépcsőn. A zöld trollymót a Crystallionnal oszlathatjuk szét (csak kendőt sajna nem találtam), a kereszteződésnél pedig forduljunk balra. Rövid séta után egy érdekes terembe jutunk, ahol egy zavaros próféciát és négy szobrot találunk. Először is piszkáljuk addig a szobron lévő gömböket, míg a kéz ikon már egyiket se jelzi ki. Ezután sétáljunk végig a bejárattól bal oldalra lévő folyosón, gondosan elkerülve a keresztjáratokat. A terembe visszatérve kezdjük újra a szoborpiszkálgatást, majd a jobb oldali folyosót derítsük fel. Ennek végén egy kiszáradt szökőkutat találunk, ezt töltsük fel a tömlőből, majd vágtassunk át a megnyíló járaton. Egy csúnya, erős és határozottan Goro-szerű lény fogadja szerény személyünket, akit mindezek tetejébe csak a megszentelt lándzsával sebezhetünk meg. E roppant hosszadalmas és idegesítő küzdelem után már nyugodtan felvehetjük az Adamostert, s angolosan távozzunk. Hmm, hát elsőre igen fura dolgok történnek, de ne csüggedjünk: sétáljunk végig a folyosón és próbáljuk meg másodszorra is.

T.J.

dragon lore II — Kiadja: Cryo

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

486DX2/66, 8MB RAM, 2xCD, SVGA.

✓ A játék egyaránt ünnep szemnek és fülnek • remek a sztori
✗ Helyenként körülményes játékmenet • pocsék harcrendszer

86%

ARRIVEDE
S•P•

AGT mostanában rendszerint csicsás Doom-klónokkal óhajtja a pénzt kihúzni a játékosok zsebéből, így tehát eléggé meglepődtem, amikor a semmiből hirtelen előbukkant S.P.Q.R. című opuszuk, ami egy kalandjáték a javából. A játékban egy bűnügyet kell felderítenünk az ókori Rómában, egy több, mint 1.600 nézeti képből álló terepen, amelyben a szerzők teljesen új életre keltették a világ egykori központját. Az indításnál lesz egy kis malőr: a program csak 256 és 64k színmélységben hajlandó elindulni, továbbá hardverkövetelmény a hangkártya is.

A TÖRTÉNET

A történet Krisztus után 205-ben játszódik, Septimus Severus császár uralkodásának idején. A Pax Romana (Róma békéje – vagy egy román golyóstoll) nagy veszélyben forog: egy Calamitus fedónevű titokzatos személy az isteni császár életére tör, távlati tervei között pedig első helyen szerepel Róma teljes elpusztítása. Cornelius, a nagy feltaláló, egyben egykori tanítómesterünk, nyomozásba kezd a merénylő személyazonosságának kiderítésére, de mindössze annyi eredményt ér el, hogy a titokzatos Calamitus öt ismerőse egyikével lehet azonos. Mivel a titok nyitját nem képes kibogozni, segítségül hívja legkedvesebb tanítványát. Ez volna majd csekélységünk lesz. Már kezdődik is a cselekmény, amint a rövid introban hajókázunk a Tiberisen, majd partot érünk a Róma alatt húzódó csatornarendszer egyik kőrejtő zugában. Rövid szemlélődés után megállapíthatjuk, hogy ez a hely semmi esetre sem kerülhet szóba, ha albérletet keresünk, már csak azért sem, mert az egyetlen kijáratát egy rács zárja el. Mivel a kazamata zamata nem smakkol egy csatornatölteléknek sem, kecmeregjünk ki innét mielőbb. Ehhez kérjük az istenek segítségét: szórjunk némi tömjént az áldozati lángra. Ennek haszna ugyan nem sok van, viszont tiszta. Ha már csak szórogassanak tovább, ehelyett inkább lépjenek közelebb az emelvényen levő szerkezethez, illesszük vissza a kerékre a letört nyelet, majd csavarintsunk egyet a keréken. A földdel megrakott csónak felemelkedik, és vele együtt a rács is. A létrán Cornelius lakosztályának hátsó részébe jutunk – visszaút nélkül, ugyanis a rácsfedő kilincse azonnal le is törik. A Cornelius nappalijába vezető ajtó zárva, de azonnal feltárul, mihelyt megoldjuk az asztalon látható "rejtvényt": helyére billentjük a római Forum makettjének felborogatott darabjait. Erre középen megjelenik tanítónk üdvözlő papiruszutekercse is.

Cornelius nappalijában minden asztal teli van a mester különböző találmányaival, kivéve a bal oldalon állót, ahol néhány nekünk szóló instrukcióra lelünk. Mindenek előtt olvassuk el a mester levelét, aki ismét kifejezi örömét, hogy végre megérkeztünk, másrészt megnevezi azt az öt személyt, aki szerinte azonos a titokzatos Calamitus-szal. Sorrendben:

Lucius: Egy fiatal, igen előkelő családból származó nemes ifjú, akinek a kedves papáját valami kis ambulció miatt kivágtak a szenátusból. Most a gyermekre vár, hogy visszaszerezze nemzetségének rangját. Jelenleg éppen a császár megbízásából a Forumon dolgozik, mint "magánnyomozó", de munkája közben azért nem veti meg az olyan földhözragadt testi örömöket sem, mint mondjuk az evészet-ivászat.

Verania: Egykori Vesta-szűz, a mai ex-főpapnő. A szerelem istennőjének harminc évi szolgálata után most nyert feloldozást fogadalma alól, bár köztünk maradjon, hogy szerintem valószínűleg most már nem talál senkit, aki aprócska kis szakmai ártalmát orvosolná. Megkeseredett, de a vallási és kultikus dolgokban rendkívül tájékozott hölgy.

Xanthus: Az északi erdőségekből származó barbár, akinek faluját egykoron római csapatok voltak szívesek felperzselni. Jelenleg egy másik gyanúsított, Gordian tervezőirodájában dolgozik, mint rajzoló.

Sybil: A neve már mutatja a szakmáját is ennek a Szíriából érkezett szibillának, aki jövendőmondásból óhajt megélni, bár igencsak elégedetlen a jelenlegi üzletmenettel.

Gordion: A város főépítésze. Tövirôl-hegyire ismeri Rómát, és a számos császári megbízatásból adódóan rendkívül jólértesült a Város ügyes-bajos dolgait illetően.

A közlekedés módjával már az eddigiekben is megismerkedhettünk, de túl sok szót nem is kell rá vesztegetnünk, mivel a lehető legegyszerűbb: ha a kurzor nyíl, clickre mehetünk az adott irányba; a háromszögekkel forgathatjuk a nézőpontot (magas helyeken függőleges irányban is); ha a kurzor tenyér/kéz alakú, akkor egy adott tárgy felvehető vagy használható (ha másra egyelőre nem is, hát legalább meg lehet kocogtatni). Ezen kívül a küldetést támogatja egy érdekes berendezés is, ami a Navitor névre hallgat.

A NAVITOR

A Navitor egyes részeinek "műszaki" leírását a Cornelius asztalán sorjázó papiruszokban találjuk – de mivel úgyis mindjárt üzembe helyezzük a masinát, ne tesse-retjük az időt az olvasgatással: vegyük ki a levél alatti dobozból a sárga kis kígyót, aztán lépjünk a szemközti falnál álló berendezéshez, és az alsó részén levő kis aranykarral hozzuk működésbe. A nézőpont a magasba szökken, mi pedig egy rövid légi út keretében madártávlatból csodálhatjuk az Örök Várost. A Forum kellős közepén landolunk, a Diadalívvel szemben. A továbbiakban a felső részen látjuk az éppen aktuális nézeti képet, alul pedig a Navitort, amely egy személyben egyesíti egy univerzális adatbázis és egy notesz előnyeit.

Tekercsek: Mint Cornelius levele is utalt rá, elsődleges feladatunk lesz, hogy megszerezzük az öt gyanúsított naplóját. Ezek felvehető tekercsek formájában jelennek meg, Veraniáé például pont itt van a nyitó helyszínen, az orrunk előtt. Ha valamelyik gyanúsítottnak nálunk van a naplója, állandóan értesülünk a vele történt eseményekről, gondolatairól, programjáról, stb. (Illetve – mivel mindannyian ismerik egymást – néha a többiekről is.) Ezek egyrészt jó tippeket nyújthatnak, másrészt a későbbiekben bizonyítékként fognak szolgálni. Az összetekert papirusz azt mutatja, hogy az utolsó bejegyzés már több, mint egy napos. Új bejegyzések rendszerint akkor jelennek meg, amikor a kalendárium a következő napra vált. Ilyenkor a papirusz felemelésével feltétlenül olvassuk el az új infot (a régebbiek között a papirusz sarkába kattintva lehet lapozni).

Nevek: A gyanúsítottak nevére clickelve az általuk ismert művészeti-, vallási-, történelmi- meg még az isten tudja milyen ismeretanyagban búvárkodhatunk. Szép méretes anyag, szerintem tömören minden megtalálható itt, amit a császárkori Rómáról egyáltalán tudhatunk. Ha nem tippmódban (ld. mindjárt) lépünk be ide, akkor a tartalomjegyzéket látjuk. (Lucius: császárok Julius Caesartól Septimus Severusig, politika, katonai kérdések, társadalom, szórakozás; Verania: római istenek, vallási/városi és családi ünnepélyek, legendák, templomok; Xanthus: pénz, csodák, filozófia, latin-angol szómagyarázat és közmondások; Sybil: kultikus dolgok, álomfejtés, csillagjegyek, időszámítás; Gordion: a Forum épületei, vízvezetékek, irodalom, mértékegységek.) Tudom, hogy jól hangzik, de az lenne a legjobb, ha a játék elkezdése előtt mindenki végigolvasná az egészet. Meg meg is jegyezné. (Na bumm! Legfeljebb üres percekben ledoktorálsz Cambridge-ben Rómából...) Iszonyú sok információ van benne, és mivel csak előre-hátra lehet lapozgatni egy adott alpontban, igazán nem ártott volna egy olyan opció, amivel mondjuk egy szót vagy fogalmat lehetne kerestetni a lexikonban. Az persze sokat segít a rejtvények megoldásában, hogy automatikusan tipp-üzemmódban működik; ha a képernyőn valami olyan dolgot látunk, amiről valamelyik szereplő ismeretanyagában van utalás, a neve sárgán világít, és ha ilyenkor clickelünk rá, akkor már az adott oldalon van nyitva a papirusz. (Persze nem árt továbblapozni, mert lehet, hogy több oldal is szól a témáról.) A Forum első helyszínén, Septimus Severus diadalívéről rögtön három szereplőnek is van mondanivalója. Gordian, az építész például megjegyzi, hogy a felső részében egy rejtett

Vendégló a világ végén. Az emeleti szélben pedig Lucius naplója

Severus diadalíve

RCI ROMA!

Q•R

szoba található, ahova a feljáratot csak akkor látjuk, ha a megfelelő helyről nézzük...

SPQR: Itt olvashatjuk az Acta Diurna néven megjelenő napilap legfrissebb számát (meg a korábbiakat is). A mai napilapok két sajátos jó tulajdonságát egyesíti magában: egyrészt a kormánypárt (vagyis Septimus Severus) szócsöve, amelyen keresztül mindig referál az általa szervezett spontán népünnepélyekről, illetve a szentséges személye ellen szőtt összeesküvésekről; másrészt pedig különféle vicces eseményekkel (pestis, fosztogatás, mészárlás, stb.) szórakoztatja az igényes olvasóközönséget.

Tervrajzok (Verania alatt): Itt rendszerint a közelünkben levő épületek nézeti képe illetve alaprajza található. Segíthet meglelni a titkos szobákat. (Egyébként az is segít, ha találunk egy ajtót, amin nem tudunk bemenni...)

Hiems (kallantyú Xanthus neve alatt): Itt a hónapok és a napok szerint vannak csoportosítva az aktuális naplójegyzetek, illetve az Acta Diurna számai. A kallantyúkon a kezdőbetűk jelzik, hogy melyik személy követte el a bejegyzést, és a kallantyút elforgatva rögtön meg is nézhetjük az adott papiruszt. A bizonyításnál ennek fontos szerepe lesz.

Kalendárium (Xanthus neve alatt középen): Az aktuális napot mutatja a Julius Caesar által bevezetett római időszámítás szerint. Mivel az egyes vallási és városi ünnepélyek időpontja kulcsfontosságú a játék szempontjából, nem árt tisztában lenni a logikájával. A hónapok felosztása hasonló a modern gregorián időszámítással, azzal a különbséggel, hogy az általunk használt 30 napos hónapok a rómaiaknál 29 napot számláltak, a február viszont minden évben 28-at, minden negyedik (azaz szökő)évben egy bónus nappal 22-e és 23-a között. A hónap napjait nem sorszámozták, hanem három frekventált napjához (Kalenda: a hónap első napja; Nóna: a rövid hónap ötödik, a hosszú hónap hetedik napja; Idus: a hónap 15. napja) számított időt (AD, azaz Ante Diem: nappal előtte) adták meg egy nap pontos meghatározásához. Ezt például március 3-án írom (Jupiterre! már rég le kellett volna adni!), ami ugyebár hosszú hónap nónájához képest négy napot taksál, tehát a monitorba ezt faragom, ha a cikket befejezem: AD IV NON MAR. A monitor ugyanis nem az enyém...

A Forum a tér közepéről. Akár képeslapot is gyárthatnánk belőle

Aranykar: Ezzel lehet egyrészt a Navitort üzembe helyezni, továbbá az időt gyorsítani/lassítani. A gyorsítással csak csínján bánni, mert ha csutkára rakjuk, hirtelen akár 6-8 napot is lepörget 2-3 másodperc alatt – és ha egy fontos ünnepen túlgörgettünk, az roppant ciki, mert szinte biztos, hogy már nem tudjuk teljesíteni a küldetést. Erről árulkodó jelek is utalnak: 1. A továbbiakban akármennyit is piszkáljuk, semmiképpen nem tudjuk gyorsítani az időt. 2. Ha az időt a minimumra lassítjuk, a Navitor leáll és mi újra Cornelius szobájában találjuk magunkat. (Erre majd szükség lesz, mert van ott egy ajtó, amin nyitáskor még nem mehetünk be.) Ha a Navitort nem tudjuk újraindítani, az biztos jele annak, hogy valamiről lekéstünk. Cornelius szerint a beta-verziójú Navitort bármikor újraindíthatjuk, ha megfejtettük a Négy Elementál Titkát – mivel én annyira nem vagyok fellengzős, inkább az Esc gombbal elérhető load/save menüben szoktam megfejteni az utolsó játékállás titkát.

Térkép (Sybil alatt): Ugyanazokat a térképeket találjuk itt, mint a játékhoz adott A2-poszteren. A jószívű programozók nem igazán egy fénymásolást akartak megtakarítani azon jövőbeli felhasználóknak, akik lopás útján fogják majdan beszerezni a játékot – sokkal inkább egy igen kellemes opció miatt kapott a programon belül is helyet a térkép: villogó pont jelzi pillanatnyi helyzetünket, és a már bejárt terep fontosabb pozícióira bármikor elugorhatunk. Aki már ment egy kört a Forumon, az tudja csak igazán értékelni, hogy milyen kényelmes módja is ez a közlekedésnek!



A szekrényke egy újabb naplót rejt

Iránytű: A tájékozódás fontos eszköze, a térképpel együtt. Mivel egy pozícióhoz változó számú (2-8) irány tartozik, olyan csodálatosan el lehet tévedni, hogy az csoda...

Fiókok: A Navitor két oldalán levő rekeszekben tároljuk felvett cuccainkat (kulcs, ólomkatona, stb.), amelyeket a rekesz lehúzásával húzhatunk elő.



Saturnus templomában az év végén akad majd dolgunk

ÖTLETEK

A feladat nagy vonalakban már ismert: Calamitus leleplezése. Ehhez természetesen először is be kell járnunk a Forumot, majd alkalomadtán Róma többi részét, logikai feladványokat kell megoldanunk, és nem utolsó sorban buzgón tanulmányozni a tippeket, valamint a szereplőkről szóló híradásokat. Mint Cornelius is javasolta volt, első dolgunk a naplók beszerzése legyen. Helyük:

Verania: Rögtön az orrod előtt, mihelyt bekapcsoltad a Navitort.

Sybil: A Forum nyugati oldalán, Vespasianus templomának déli részén levő sikátorban van az "irodája" (amit a halálfej nyit). Ha megnézzük a római szibillák "térképét", bemehetünk a függöny mögé, ahol a dobozon levő mintát kell kiraknunk az asztalon levő halálfejekből, és már elő is ránthatjuk a naplóját a dobozból.

Gordian: Az ő irodája szintén a Forum nyugati felén, a Tabulariumban van. Bejutás a nyugati részén levő folyosóról. Az első szobában rajzoljunk egy kört a körzővel, aztán bemehetünk a másik két szobába is. A napló a távolabbi szobában van a szekrényben, kinyitásához meg kell fejteni az asztalon a rejtvényt: minden geometriai testet abba a lyukba kell helyezni, ahány oldala van. A középső szobában a könyv lapjai között találunk egy kulcsot. Felvétele után a Navitor fiókjába kerül, és majd Gordian titkos raktárát nyitja a Basilica Iulia és a Templum Castrorum közötti átjáróban.

Xanthus: Gordian második szobájából nyíló rácsos ajtó mögötti teremben lesz, de előtte egy rejtvény az asztallal szemközti falon: ki kell raknunk a Colosseum négy klasszikus görög oszlopsorának a megfelelő sorrendjét.

Lucius: Az italt kedvelő detektív természetesen abba a kocsmába szállásolta be magát, ahol a környék legjobb borát mérik. Ez a Forum északkeleti részén van, a napló az emeleti lakrészben levő faliszéfben. A kód stílszerűen annyi, ahányszor a borivók Bacchusra köszöntik poharukat: 7-7.

Mire eddig eljutunk, tisztába is jöttünk a játékkal. A feladat innentől az, hogy bejárjuk a Forumot, mindenhol megnézzük az összes irányhoz tartozó nézeti képeket, és feljegyezzük azokat a helyeket, ahova csak egy adott időponttól/időpontban szabad a bejárás. Erre egyrészt a falfeliratok, másrészt az infok figyelmeztetnek. Például Lupercalba csak a februári Romulus-ünnepen, a Vesták templomába a júniusi Vestalian juthatunk be. Fontosabb ünnepek még: Cerialia/április, Ludi Apollinaris/július, Luna/augusztus, Iovis Optimus Maximus/szeptember, Armilustrium/október, Saturnalia/december. Nem árt megjegyezezni azt sem, hogy hol és milyen tárgyakat láttunk. Bizonyos dolgokat ugyanis a játék elején csak kocsyintani lehet, de egy adott időpontban felvehetővé válnak.

ÉRTÉKELÉS

Para Bellum! (Ezt most tanultam.) *In vino veritas!* (Ezt viszont már tudtam rég...) Tiszta Latina Turner lettem a játéktól, úgy kiokpálódtam a császárkori Rómából! Tökéletesen igaz ugyanis a dobozra karcintott felirat, hiszen az ember csak úgy jut valamire a játékkal, ha gondolkodásában és műveltségében maga is tökéletesen római polgárrá válik. Kicsit ijesztő volt elsőre a rettenetes mennyiségű adat, de aztán egész jól belejöttem a dologba. Igaz ugyan, hogy a játékmenet kicsit lassú, de a hangulata a gyönyörű 640*480-as renderelt képeknek köszönhetően igencsak megfogott (bár az egy kicsit érdekes, amint a moziknál hirtelen átkapcsol 320*200-ba), nem is beszélve az igen egyedi, az alkalomhoz kiválóan illő aláfestő zenéről (ami nem is igazán zene, inkább hangeffektek elegye). Egyébként is szeretem a történelmi kalandjátékokat, amelyek közben esetleg még művelődhetek is egy pöttyet. Hát mondjuk a sok tipp miatt ez nem igazán tanítva játszik, inkább csak játszva tanít, de mindenesetre ezzel a módszerrel szerintem lényegesen jobb eredményeket érnének el a középiskolai (vagy akár az egyetemi) oktatásban, mint mondjuk a jelenlegivel. Tehát a játék nagyon kellemes, bár nem hinném, hogy a Doom- vagy a Mortal-rajongók epedve kapkodnának utána. Némi hátránya, hogy elég jól kell hozzá tudni angolul, továbbá egy jó adag türelem is szükségeltetik. Embertelenül hosszú idő ugyanis végigülni azt az egy évet, amíg a játék zajlik. (Az időgyorsítgatás kellemetlen vonásait már említettem volt.) Persze ha valaki ráér, és érdekli a történelemnek ez a korszaka... Részemről akár csinálhatnának ilyet egyiptomiakkal, görögökkel, magyarokkal, stb. Na de addig is: Arrivederci, Roma!

CoVboy

Itt tengetik életüket Vesta papnői. Látogatásunkig szűzeknek titulálták őket...

s.p.q.r. — Kiadja: GT Int.

L	Á	T	V	Á	N	Y	O	S	S	Á	G
J	Á	T	S	Z	H	A	T	Ó	S	Á	G
S	Z	A	V	A	T	O	S	S	Á	G	
Z	E	N	E	B	O	N	A				

486/66, 8MB RAM, 2xCD, SVGA, WIN, SB

✓ Izgalmas • hosszú
• a grafika gyönyörű
✗ A sok töltés miatt lassú
• elég vontatott

85%


A túlsó sziklán egy farkas leselkedik rám


Hárman egy ellen? Nem probléma

EGYEDÜL A VILÁG

A címről (Tökéletes Fegyver) a legtöbb embernek bizonyára valami jövőben játszódó fantasztikus történet jut az eszébe, a szokásos őrült tudósokkal és az őrült fegyvereikkel. Nos, mindebből ez esetben csak a "fantasztikus" állja meg a helyét, ugyanis a Perfect Weaponben egy összeesküvés közepébe cseppenünk, élén egy veszedelmes alakkal, aki a tökéletes fegyvert keresi, pontosabban fogalmazva a világegyetem legjobb harcosát. Talán maga sem gondolta, hogy egyszer majd tényleg ráakad, ám úgy tűnik, hogy most a Földet átkutatva Blake Hunter, a boxvilágbajnok személyében rátalált emberére.

NINCS ÚJ A NAP ALATT

A játék a látványt és a játékmenetet tekintve meglehetősen hasonlít a Time Commandora, hiszen itt is prerenderelt, vagyis előre letárolt háttereken mászkálhatunk, és csak egy dolgunk lesz: csépelni az ellenfeleket, és eljutni a pálya végi teleportokhoz. Mindegyik világ végén egy főellenség vár minket, csak ezek megsemmisítése, valamint a megfelelő számú ellenfél kinyírása, illetve azok életerő-gömbjeinek begyűjtése után teleportálódhatunk tovább. A Perfect Weaponben azonban nem animálták a terepet, vagyis a kamera nem követi a hősünket, hanem rögzített nézetekből láthatjuk az eseményeket, mint az Alone in the Darkban. Vizuálisan a játék egészen elképesztő: a képzelet szülte gyönyörűen megkomponált prerenderelt tájak és a hozzájuk tartozó zajok segítségével szinte mi is ott érezhetjük magunkat ezekben a furcsa, idegen dimenziókban. Rajtuk a texture mapped figurák mozdulatai a motion capture technika révén hibátlanok, főhősünk animációja például teljesen természetes és aprólékos, ezt jól jellemzi, hogy például mindig az ellenfelek felé fordítja a fejét. Utunk során több mint húsz fajta különös lénnyel találkozhatunk, és nem tévedés: az öt ellenséges világban **több mint 1300 SVGA képernyőt járhatunk be.** Csak összehasonlítás képpen az Alone in the Dark féle játékokban ugyanez az érték jó, ha meghaladta a 300-at. A kameranézetek pedig azonnal váltanak, nem kell várni a következő helyszínre, köszönhetően annak, hogy a gép egyszerre tölti be a világokat. Az akció látványa egyszerűen szuper: hősünk – még ha nem is veszi fel a versenyt a Tekken 2 karaktereivel – rengeteg mozdulatra képes, sőt "combózni" is lehet vele. Közben persze az ellenfelek sem pihennek: a rúgásokon kívül például átdobásokkal is próbálkoznak, és intelligensen támadnak. A képernyőn akár négy ellenséges figura is felbukkanhat egyszerre, például a farkasok csoportosan támadnak, vagy később a leopárd-emberek szívesen kerítenek körbe minket. Ha pedig teljesítünk egy lényegesebb részt, a fotelünkben hátradőlve szinte moziban érezhetjük magunkat, ugyanis kisebb videojelenetekben követhetjük nyomon emberünk tetteit, s ily módon ismerkedhetünk meg például a főellenségekkel is.

AZ IRÁNYÍTÁSRÓL

Hősünk alapvetően két módon tud viselkedni: egyrészt normál módon (N), másrészt harciasan (F). Bunyózni nem is olyan egyszerű, lévén, hogy négyfé-

PERFEC
WEAPO


A szobrok a háttérben hűen demonstrálják a grafika minőségét


A leopárdemberek alaposan bekerítettek

ELLEN!

le támadó gomb áll a rendelkezésünkre (A, S, Z, X), és a komolyabb ellenfelekhez már nem elég egy szimpla ütés vagy rúgás ismétlése. Az apróbb termetű ellenfelekhez, mint a például a macskákhoz, az alacsony támadásokat használjunk, amihez leguggolni a Shifttel lehet. Szégyen a futás, de hasznos: ha bekerítettek, mindig inkább meneküljünk! Futni az előre irány kétszeri leütésével lehet, hátraszaltózni pedig a hátra irány dupla lenyomásával. Már a játék elején szükségünk lesz az ugrő tudományunkra, ezt az Enterrel hívhatjuk elő. A bal felső sarokban ugyan mindig látható a feltérképezett pálya épp aktuális részlete, és hogy azon merre haladunk, ám a Tabbal a térképet teljes képernyőre is kinagyíthatjuk. (A térkép lehívása alatt a küzdelem nem áll meg!) A térképnél láthatjuk azt is, mennyi erő-gömböt gyűjtöttünk már be, és milyen tárgyak vannak nálunk. Az eszközök közül válogatni az N-nel lehet, használni a Z-vel tudjuk őket, lerakni pedig az S-sel. A fentiek persze az alapbeállításra vonatkoznak, ezt azonban az Options menüben tetszőlegesen átállíthatjuk. Jó dolog egyébként, hogy azon túlmenően, hogy mindegyik világhoz pályakódokat kapunk, a játék közben bárhol menthetünk állást. Ehhez mindössze az Esc-pel ki kell szállni, s máris a Save menübe jutunk.

LÁTVÁNY > JÁTSZHATÓSÁG

A Perfect Weapont a Gray Matter fejlesztette, élén azzal a Chris Gray-jel, akinek a nevéhez a klasszikus játék, a Boulder Dash "feltalálása" fűződik. Joggal számíthattunk tehát egy különleges csemegére. Most, hogy már volt szerencsém a csemegét "megkóstolni", sajnos azt kell mondjam, hogy némi keserű mellékízt éreztem. Ez pedig abból fakad, hogy talán túlságosan is szépre akarták a játékot írni, és a játszhatóságról megfeledkeztek. A rengeteg kameraállás például látszólag jó dolog, de játék közben roppant idegesítő tud lenni, amikor egy-egy küzdelem alatt szinte másodpercenként vált a nézet, és állandóan szem elől tévesztjük a hősünket. Rengeteg a felesleges nézet, s van néhány olyan perspektíva, ami teljesen használhatatlan. Gondolok itt azokra a távoli képekre, amik ugyan nagyon szépen festenek a képernyőn, de a küzdő feleket nagyítóval kell keresnünk rajtuk. Mindezekhez ráadásul még társul az a hibajelenség, hogy néha az operatőr egyszerűen "elalszik", magyarul kimegyünk a képről, a térképen már majdnem egy harmadik szobában járunk, mire a gépnek eszébe jut nézetet váltani. Az ütközés detektáló sem a legtökéletesebb, gyakran belegyalogolhatunk a falakba, máshol meg csak harmadszori próbálkozásra sikerül bemennünk egy nyitott ajtón. Az irányításról szintén nem tudok ódákat zengeni. Futásnak nekilendülni például csak álló helyzetből lehet, futás közben pedig amint falnak ütközünk, Hunter azonnal megáll. Aztán az is nagyon zavaró volt, hogy gyakran érthetetlen módon a küzdelem közben automatikusan visszaáll hősünk normal módba, és csak bámulunk, hogy miért nem bunyózik. Ugyanilyen beragadás/tétlenség tapasztalható, ha egy fal mellett küzdünk, és mondjuk egy lábsöprés már a falba ütközne. Nyomogatjuk a gombokat, emberünk meg csak áll mint egy rakás szerencsétlenség, és így persze egy-kettőre péppé verik. Na mindegy, minden hibája ellenére a játék nem olyan rossz, következzen most néhány tipp.


Az utolsó világban a transzportereké a főszerep




A távoli perspektíváknál szinte hangyáknak érezhetjük magunkat

KIS SEGÍTSÉG AZ INDULÁSHOZ

A Jég Világban csak egy buktató van: rögtön az elején keressük meg (a keleti úton) a hideg elleni szert, és használjuk is, különben megfagyunk. Továbbhaladva majd a különböző szimbólumokkal elsősegély csomagokhoz juthatunk. A Kert Világban a négy kulcs összeszedése a feladat, csak azután jelenik meg a híd a pálya közepén a főellenséghez, Shirohoz. A kulcsok egyébként a továbbiakan is mindig ajtókat nyitnak. Az Erdő Világban szintén először vészesen fogy az energiánk, ennek megszüntetéséhez, sürgősen meg kell keresnünk a vakcinát, amit majd egy kis beugróban találhatunk. Ezen a pályán több helyen lézeres kapuk zárják el az utunkat. Ezeket úgy lehet megszüntetni, ha felkutatjuk a rádióadókat, és a kapuk elé helyezzük őket. A Sivatag Világban két fontos tárgyat fogunk találni: az amulettet, ami majd egy ajtót robbant ki, és a csizmákat, ami az ugrálásnál lesz segítségünkre. Eközben majd betévedünk egy terembe, ahol óvakodjunk a hatszögletű kövekre lépni. Az utolsó, a Proteus Világban már csak türelemre lesz szükségünk, hogy a transzporterek használatával eljussunk a főnökhöz, Morgonhoz. Egy hasznos tanács: a Világok között nem vihetjük magunkkal a tárgyainkat, ezért a főellenségeknél már ne spóroljunk az extrák használatával, adjunk bele apait-anyait. Az út során még sok egyéb tárggyal is találkozhatunk, közülük a leglényegesebbek: a szürke gömb - páncél rövid időre, piros keresztes gömb - elsősegély csomag, hatszögletű szerkezet - térképezés, kesztyűk - dupla erős ütés rövid időre, parabola antennák - titkos ikonok feltárása. Ez utóbbi tárgy szintén csak egy meghatározott ideig működik, ám ha annyi idő alatt nem sikerült a kívánt dolgot felvenni, aggodalomra semmi ok, az antennák újra megjelennek.

Befejezésül a pályakódok: ADDCAADC, ACBABBCC, ADDDCACC, DDBDBBCA.

V.Z.


Sacra Ja belépője elég impresszív, de a dupla életereje is!

perfect weapon — Kiadja: EA

LÁTVÁNYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATOSSÁG	
ZENE BONA	

P75, 16MB RAM, 2xCD, WIN95, SVGA

✓ A legszebb a maga kategóriájában

✗ Az irányítás borzalmas, állandóan „beragadunk"

72%

SECRET OF

Prológus, de másként... Még ifjú titán játékteszelő koromban volt egy (mai szemmel) elég nevetséges szokásom: lelkesen lapozgattam az amerikai játékmagazinokat, és kiírogattam az ígéretesen festő programok címeit. Aztán vártam-vártam, hogy megérkezzenek – és a legtöbbször persze csalódnom kellett. A fényképen jól mutató stuff az életben igen gyengén szerepelt, játszhatatlan volt és persze tesztelhetetlen. Rájöttem egy olyan tézisre, amit a mai napig vallok: mindegy, hogy technikailag mit tud egy masina, CSAK az a döntő elbírálásánál, hogy mennyi KOMOLY játékot írnak rá. Nincs otthon semmilyen gépem (egészségügyi okokból, naná) de ha vennék valamit, az a SUPER NINTENDO lenne. Mégpedig azért, mert erre írtak olyan proggikat, amelyekkel mindig és minden körülmények között hajlandó vagyok nyomulni. Csak a teljesség kedvéért említem meg őket, hátha valakinek ismerősek lesznek - FINAL FANTASY III, CHRONO TRIGGER, SECRET OF MANA, FF MYSTIC QUEST, BREATH OF FIRE és a SECRET OF EVERMORE.

A GONOSZ ERŐNEK A JÓ ERŐNEK ME

MI AZ, HOGY SQUARE-SOFT?

A felsorolt játékok közül a legtöbbet a japán (most már amerikai is) bázisú Square-soft készítette. Pontosabban a Square produkciók 99%-át, mert a SOE a cég első amerikai csapattal fejlesztett projektje. Ez a cég számomra az Isten, az etalon, az Oszkárdíjas tervezők és programozók tömörülése. Ők azok, akik tényleg tudnak játékot csinálni a szó szoros értelmében – nem írogatni, összedobni, hanem CSINÁLNI, ahogy az a nagykönyvben meg van írva.

A Square anyagok úgy néznek ki, mintha mind testvérek lennének, ezért megpróbálom összefoglalni, hogy ez miből is áll össze. Stílusukat tekintve kaland-RPG-k, tehát speciális szerepjátékok, melyek egy több kötetes regény nagyságú, fantasztikusan érdekes sztorit dolgoznak fel. A kaland elemek logikai és ügyességi feladványok és feladatok megoldásának tömkelegét jelentik. A másik építőelemük a küzdelem, amely elképesztő mennyiségű kisebb-nagyobb ellenfél legyőzését jelenti. Egy kisebb labirintusban átlag 200 lény támad ránk, kikerülhetetlenül és kivédhetetlenül, és ilyen labirintusból legalább 100 van (vagy több), ezt tetézik a pálya közbeni és végi főellenfelek. Mindehhez hozzájön az RPG behatás, amely karakterünk (karaktereink) mindenre kiterjedő fejlődéséből és fejlesztéséből áll, varázslatokból, tárgyakból, felszerelésekből és átlagosan annyi mindenből, amiből egy másik cég 4-5 játékot is össze tud hozni. Mint mondottam, ezen stuffok döntő többsége Japánból származik ezért nekünk, európai "korcsoknak" könnyen kibírhatatlanná válhat a Square programok monumentalitása, terjedelme és időigényessége. Jellemző, hogy pl. a FF III-on akkor is csak cirka 30 (!) óra FOLYAMATOS játékidővel lehet végigmenni, ha már tucatszor megnyertük azt. Az alapkoncepció mindig ugyanaz: egy speciális, "madártávlatos" 3D-s szögből látjuk a történést, a helyszínek több képernyő nagyságúak és mozgásunkhoz igazodva scrolloznak. Szintén jellemző a játékok felépítése: elindul a történet, harc, ismerkedés, mese, harc, főellenség, mese, harc...és ez így megy egy hónapig, mire eljutunk a megnyerésig. Egy ilyen játékban például annyi átvezető és összekötő részlet van, hogy én el sem hiszem néha, hogyan fér ez bele abba a kis szürke kazettába. Nézzük akkor a grafikát is. A szereplők általában aprók, persze azért, hogy a háttérben minél nagyobb és lélegzetelállítóbb csodák jelenhessenek meg. Karaktereink gyakran állnak több képernyő nagyságú építmények előtt, melyeken hátborzongató zene kíséretében scrolloz végig a program – mondhatom, tényleg megkapó a látvány. Néha hatalmas, minden porcikájukban animált főellenfelek jelennek meg, tömegjelenetek zajlanak – nem ragozom tovább, ilyet más cég szerintem nem csinál.

Itt az ideje, hogy nagyító alá vegyük a SECRET OF EVERMORE-t. A sztorit nem erőltetem, azt majd látni fogjátok, ha otthon nekiültök ennek a csodálatos játéknak. Ja, a lényeget elfelejtettem: a SOE annyira nehéz játék, hogy párját ritkítja.



Ne varázsoljuk el az öreget, meglesz a haszna

EGY FIÚ, EGY KUTYA ÉS A KEZELÉS

A program vezérlése legalább annyira bonyolult, mint megtanulni repülőt vezetni (legjobb, ha szóról-szóra elolvassátok a gépkönyvet). Éppen ezért csak érintőlegesen térek ki a dolgokra, a többit okoskodjátok ki magatoknak. Emberünket az irányítókereszttel mozgathatjuk (persze a kutyát is), köztük váltani a SELECT gombbal tudunk. Az A gombbal futni lehet (a Jaguár gyűrű megszerzése után). Beszélgetni és harcolni a B-vel tudunk. Az L-R gombok benyomva tartása mellett a kutya szimatolni kezd (lásd később).



A szörny elől meneküljünk, majd a Bodri elintézi!

HARC A játékban a bunyó folyamatosan megy, nem körönként. Szerintem érdemes mindig a fiút használni, mert a kutya magától is jól harcol és gyorsabban fejlődik, azonkívül őt könnyen újra lehet éleszteni (a piros színű DOG BISCUIT nevű csonttal). A pofonok után megjelenő számok a sebzés mértékét mutatják, a MISS szó melléütést jelent. A karakterek automatikusan védekeznek, egyrészt képességük szerint, másrészt olyan mértékben, ahogyan azt az ACT pontban beállítjuk (erről később). Nagyon-nagyon sokat kell küzdeni és tudom, hogy unalmas, de szinte minden ellenfelet érdemes leverni, mert karakterünk csak így fel-



A 224-es sebzést persze a kutya csinálta

EVERMORE

K RONDA EGY ARCA VAN.

G SOKKAL RONDÁBB.

jödik olyan szintre, ahol már a nagyobb ellenfelek is legyőzhetők.

A különböző kezelőfunkciókat az Y megnyomásával hívhatjuk elő (X-szel a másik karakterét, amelyiket éppen nem irányítjuk). Ekkor a játék megáll és egy gyűrű jelenik meg a karakter körül. Ezt a jobbra-balra irányokkal tudjuk mozgatni, a fel-le irányokkal pedig újabb gyűrűket lehet előhozni (például a karakter felszerelésénél a fegyverek, a páncélok, a fejfedők és a kézvédők is külön gyűrűben vannak).


Bodri talált valamit a sarokban

Az X megnyomása után kapjuk meg a gyűrű-parancsokat, melyek között a fel/le irányokkal lépkedhetünk (sorban: KEZELŐ gyűrű, FELSZERELÉS gyűrű, FEGYVER gyűrű, VARÁZSLAT gyűrű). Lássuk az elsőt gyűrűt részletesen:



Ígéretes pletykák terjednek a kocsmában

STAT (KARAKTER STATISZTIKA)

Szintek Ez mutatja a szereplő találati pontjait (HP maradék/lehetséges), a fejlettségi szintjét (LEVEL), a tapasztalati pontjait (EXP) és a következő szintre lépéshez szükséges pontokat (NEEDED).

Tulajdonságok Attack - támadási erő, Defend - védekező erő, Magic Def - varázslat hárító készség, Evade - kivédési százalék, Hit - találati pontosság százalék

Pénz Látható, hogy a különböző pénznemekből mennyi áll rendelkezésünkre.

Felszerelések Itt szerepelnek a nálunk levő és éppen használatban levő felszereléseink (fegyver, páncél, fejfedő, kézvédő)

LEVEL (tudásszintek) Ebben az ablakban a különböző fegyvertípusokhoz megszerzett tudás szintje látható (lapozni az R-rel lehet). A fegyvereknek két jellemzője van pl. 2:20, ahol az első szám a támadási erőt (0-3) a második a használati készséget (0-99) mutatja.

ACT (viselkedés) Itt állítható be, hogy a karakterek hogyan viselkedjenek. A fiú a DEFENSIVE oldal felé tolva inkább óvatosabban védekezik, az AGGRESSIVE-nél ész nélkül (kamikaze) támad. A kutya vagy többet keres (SEARCH), vagy pitbull módjára viaskodik (FIGHT). A jobb oldalon 0-tól 3-ig állítható a támadás ereje (folyamatosan fejlődik). A kisebb értéknél kisebb a sebzés, de gyorsabban lehet újra ütni. Nagyobb értéknél nagyobb a találati érték, de több idő kell az újabb ütéshez.

EDIT (irányítás) Itt állítható be a gombkiosztás.

WINDOW EDIT (ablak beállítás) Itt változtatható meg az üzenetablakok kinézete. Baromság.

EQUIP (felszerelések) Hősünk felszerelését határozhatjuk meg ebben a pontban. A különböző testrészekre való cuccok további különböző gyűrűkben vannak (váltani a fel/le irányokkal lehet).

CÉLKERESZT Meghatározható, hogy az éppen nem irányított karakter melyik ellenfelet támadja kitüntetett figyelemmel.

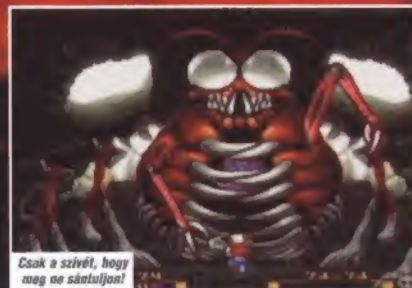
LOMBIK (alkímia) Megtekinthető a max. 9 egyszerre nálunk levő varázslat és a hozzájuk szükséges alkotóelemek. Az L-R gombokkal odalt válthatunk, ahol a rendelkezésünkre álló összetevők szerepelnek.

A játék jelentős részét alkotja az alkímia, azaz a varázsszerek keverése. Két típusú varázslat létezik, a jóindulatú (gyógyítás, védelem, segítség) és a rosszindulatú (támadás). Az összetevőket nekünk kell megtalálni, illetve megvásárolni. A varázsigéket meg kell tanulni, majd a nálunk levő összetevők függvényében használhatjuk azokat. Minél többet alkalmazunk egy varázslatot, annál nagyobb hatásfokkal tudjuk egy idő után elsütni (ajánlatos tehát a szimpatikusabb varázsigéket gyakran elmormolni). Egyszerre mindig kilenc varázslat lehet a fejünkben, de ezek cseréjére a játék során gyakran van lehetőség. Vannak olyan varázslatok, melyek egyszerre több karakterre (vagy ellenfélre) is alkalmazhatók, ilyenkor a jobb/bal irányokkal tudjuk kijelölni a célpontokat. Az alkímiához szükséges összetevőket a gépkönyvben találhatjátok meg, a varázslatokkal együtt.


Ezen a hídon majd a kutya segít át...

SZIMATOLÁS (L-R) Igen fontos dolog, én elég nehezen jöttem rá a használatára. Szóval vannak olyan varázsláshoz szükséges dolgok, melyeket csak a kutya tud megtalálni. Ha éppen nincs ellenfél a képen, a dog elkezd szimatolni. Amikor megáll egy helyen és tartósan ott szuszog, akkor ott tuti biztos lapul valami. Lehet erőltetni is a szimatolást, az L-R gombok lenyomva tartásával. Ilyenkor ha az adott képernyőnyi távolságban rejtőzik valamilyen cucc, a kutya oda fog menni hozzá. Ha leül, vakaródzik és nem mozdul, nincs a közelben semmi.

KERESGÉLÉS A fiúval is lehet dolgokat találni, a B gomb nyomogatása mellett vizsgáljuk át az ígéretes helyeket


Csak a szívét, hogy meg ne sántuljon!

TÁRGYAK A nálunk levő tárgyak csoportonként vannak gyűrűkbe osztva.

Ezeket megtaláljátok a könyvben, de nem egy nagy was-ist-das kikísérletezni a hatásukat. Nagyon figyeljetek oda a CALL RING nevű gyűrűre, mert ezzel különböző barátok igen hasznos varázslatait lehet segítségül hívni (mindig kell belőle venni egy párat).

EPILÓGUS, DE MÉG MINDIG MÁSKÉNT...

- A játék úgy van kitalálva, hogy a nagyobb ellenfeleket kizárólag bizonyos tapasztalati szint (és az ezzel járó HP szint) elérésével lehet legyőzni, egyébként LEHETETLEN. Éppen ezért minden egyes ellenféllel érdemes megküzdeni.
- Bizonyos varázslatok nagyon hasznosak, mások inkább csak színesítik a programot, de feleslegesek. Amit használhatónak ítéltek, azokat gyakran süssétek el, így egyre erősebbek lesznek.
- A labirintusokhoz készítsetek térképet, némelyikből elképesztően nehéz kikeveredni.
- Minden szereplővel beszélgessetek el, némelyikkel többször is.
- A főellenfelek megkóstolása előtt tankoljatok fel varázsszerekkel és felszerelésekkel.
- A SECRET OF EVERMORE-ban 4 óriási világ van, kössétek fel a gatyát.
- Minden nagyobb csata előtt és után mentsetek állást.
- Vegyétek meg ezt a játékot, mert besz***s, hogy milyen jó!
- Ha elakadtok, írjatok, 3 levél esetén ugyanis kiharcolok legalább 3 oldalt a Cowboytól a végigjátszáshoz.
- A Cowboynak akkora duda orra van, hogy mindig ugyanarra gondolok, ha ránézek...

MARTIN

(Egyrészt: CoVboy. Másrészt: a mindig nem hosszú í - jössz egy sörrel, hogy a többit kijavítottam. Harmadrészt: Nem Marteen harcol az oldalakért, hanem én azért, hogy végre megszülje őket. Negyedrészt: nekem nagyon szép orrom van, Martiannak viszont hétköznapi és Kispest-kockás. Skót duda.

CoBoLy

SOE	Kiadja: Squaresoft
LÁTVÁNYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATOSSÁG	
ZENE BONA	
SUPER NINTENDO	

✓ Tipikus squaresoft játék: hetekig nem lehet felállni mellőle
✗ Néhány ellenfél kissé túl súlyosra sikeredett

85%

"MÉG QUA... MOST ADJA... AFTER...

FO... QU...

Az id Software a Wolfenstein, majd a Doom megalkotásával talán még maga sem gondolta, hogy micsoda őrületet indít el. A minap is mit látok a TV-ben: még a Vészhelyzet agyonhajszolt orvosai is a Doommal csapják agyon az üres perceiket. A cég legutóbbi munkája, a Quake is alaposan felkavarta a kedélyeket, lévén hogy ez volt az első olyan játék a maga stílusában, amiben a figurákhoz is 3D-s technikát használtak, a poligonos terepen pedig fantasztikus fény- és árnyékeffekteket produkáltak. Ennek azonban már majd' fél éve, ideje volt tehát, hogy néhány új pálya jelenjen meg a játékhoz..


Az ajtókat - mint itt - gyakran az összes ellenfél megsemmisítésével nyithatjuk ki

AZ ÚJ PÁLYÁK

Az ilyen extra pályákkal kapcsolatban a másik nagy vetélytárs, a Duke Nukem kapcsán sajnos eddig nem a legkedvezőbb tapasztalataim voltak. Mint emlékezetes, a Nuke It dobozán a "több mint 300 pálya" szöveget enyhe költői túlzásnak kellett érteni, ráadásul a pályák többsége amatőr munkára vallott. Az AfterShock esetében azonban szerencsére egészen más a helyzet. Igaz, ez sem egy profi gárda által készített dolog - elvégre az id Software-nek a licencjogok megadásán kívül nem sok köze van az egészhez - **mégis egy teljes, komplex játékról kell beszélnünk.** Folytatva az összehasonlítgatást: itt például már eleve egy normális install programmal rakhatjuk fel a pályákat, ami automatikusan megkeresi a Quake könyvtárát és mindent felpakol a megfelelő helyre. Itt kell megemlítenem, hogy a pályák természetesen csak a **Quake teljes verziójával** használhatók. Miután fel-


Új szörny - mint ez a lézergyűrűket szóró óriás csiga - sajnos nem került fel az Aftershock lemezére

raktuk a játékot, az AS.BAT file meghívásával egy kisebb menüt hívhatunk be.
A **Registered Levels**re clickelve az eredeti pályák listája jön be, amiket külön-külön is elindíthatunk, de ha a **Quake Start Map**et választjuk, ugyanúgy mintha simán indítanánk a játékot, a kezdő helyszínre jutunk. Minket azonban jobban érdekel, az az **Aftershock Levels** menüpont, amire rábökve a címadó pályák jelennek meg. A dolog érdekessége, hogy a Nuke It-tel ellentétben ezek nem csak amolyan szedett-vedett pályák, hanem a szintek sorban, küldetéseket képezve jönnek egymás után. További pozitívum, hogy nem csupán a pályák formája új, hanem új texture borításokat is láthatunk a falakon. Leszámítva tehát, hogy a játéknak nincs úgymond története, és csak ugyanolyan a szörnyek jönnek, mint amilyenekkel már korábban is találkozhattunk, egy teljesen új programmal játszhatunk. Ha az **Aftershock the game**-et indítjuk – csakúgy mint az eredeti játékban – nehézséget, majd küldetést választhatunk. Három küldetés vár ránk, mindegyiken úgy négy-öt pályával, plusz még van egy teleport, amivel Death Match pályákra kerülhetünk. A küldetéseken van mindenféle terep: tüzes, vizes, ám egyik szint sem túl nehéz (trükkös csapdákkal például egyáltalán nem találkoztam), vagy legalábbis nem olyan bonyolultak, mint az eredeti pályák. Még azzal együtt sem, hogy a készítők szemmel láthatólag kedvelték a szédítő magasságokat vagy a lávafolyamok felett végrehajtandó nagy pontosságot igénylő ugrálós "akrobata mutatványokat".
A start menü harmadik pontja, az


A zombik és az aknavetőm találkozásából a zombik húzták a rövidebbet


Kard ellen géppuska - nem vagyok egy fair play játékos

AKE A NÉP, ATOK NEKI”

SHOCK

OR

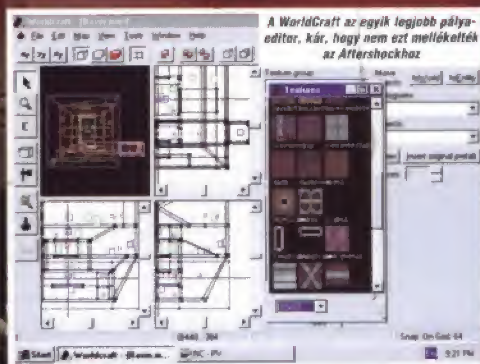
AKE

Other Levels hasonlít a leginkább a Nuke It-hez, vagyis ebben a listában találjuk a mindenhonnan összegyűjtött amatőr készítésű pályákat. Igaz nem 300-at, hanem "csupán" több mint hetvenet, de legalább nem pakoltak fel túl sok szemetet a CD-re. Ha sikerült kiválasztanunk a kívánt pályát, a **Play**-jel indíthatjuk a játékot.

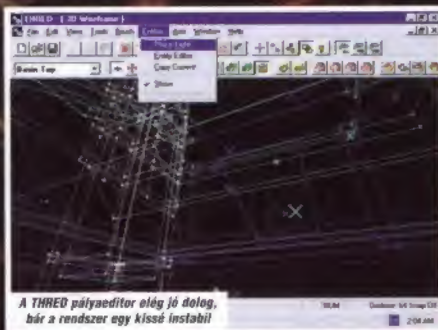
EGYÉB EXTRÁK

Nos, az eddig leírtak sem hangoztak rosszul, de ez még nem minden. A CD-n találhatunk egy hasznos infokat tartalmazó text file-t, benne különböző taktikai tanácsokkal az eredeti pályákhoz. A csak magyarul értők ezzel ugyan nem mennek sokra, ám ők vigasztalódhatnak a játékhoz létező összes cheattel, amiknek a kiszűrése a szövegből gondolom nekik sem okoz gondot. A csalásokat természetesen a Quake Console-ba kell beírni.

Ha pedig már az összes pályával végeztünk, akkor nem marad más, mint hogy mi magunk készítsünk pályákat. Ezt javasolja legalábbis a CD-t forgalmazó cég, és ehhez felmásolták nekünk a **THRED** nevű editor programot. Ezt egy külön könyvtárban találjuk, és csak Windows alól installálható. Az igazsághoz azonban sajnos hozzátartozik, hogy ez a program egy elég korai béta-verzió, még maga a készítője is azt írja róla, hogy teli van bugokkal. Ebben feltétlenül van valami, mivel csak az idő alatt, ami alatt úgy felületesen ismerkedtem a programmal, a 3D-s vektor váz forgatásával rögtön ki is sikerült fagyasztanom a rendszert. Ettől eltekintve a dolog működik, annyit tudok tanácsolni, hogy sűrűn mentsünk.



A WorldCraft az egyik legjobb pályaeditor, kár, hogy nem ezt mellékelték az Aftershockhoz



A THRED pályaeditor elég jó dolog, bár a rendszer egy kissé instabil

A végső kérdés persze mindig az, hogy érdemes-e a játékot megvenni. Nos, új szörnyeket feltétlenül jó néven vettem volna, de hát az belátható, hogy az már komolyabb feladat lett volna, meg akkor már a játékot Quake 2-nek is nevezhetnék. Mindezt figyelembe véve, csak jót tudok a programról nyilatkozni: a pályák ha nem is bonyolultak, de ötletesek, és jónéhány új grafikai elemet alkalmaztak rajtuk.

INTERNETEZGETŐK FIGYELMÉBE

Ha már extra pályákról beszélünk, feltétlenül megemlítendő, hogy Quake ügyben az Internet hozzáféréssel rendelkezők jókora előnyben vannak, hiszen a világ minden tájáról egyre több saját készítésű szintet pakolnak fel a hálózatra. (Mellesleg az Aftershock egyéb szintjeit is így szedték össze.) Sőt, nemcsak pályákat, hanem más hasznos és kevésbé hasznos shareware dolgokat is találhatunk, mint például különféle upgrade-eket a hálózati játékhoz, vagy néhány egyedi készítésű szörnyet, amit az eredeti játék valamelyik karakterével helyettesíthetünk be.

Ajánlhatjuk továbbá a figyelmetekbe a pályaeditorokat, amelyekből szintén nem egy létezik. Közülük a legjobbak közé tartozik a **WorldCraft**, ami némileg többet tud, mint a Thred, ráadásul már kész, hibamentes verzió is létezik belőle. Magyarul egy Quake rajongónak sem kell unatkoznia a játék folytatásának a megérkezéséig. Végszóként csak annyit tudunk mondani: Let's keep Quaking!

Vári Zoli



A villámot szóró "góliátok" ezúttal sem hiányoznak

aftershock

Kiadja: GT Interactive

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

486DX100, 8MB RAM, SVGA, 2xCD, SB

✓ Tetszetős prezentálás • érdekes pályák
✗ A címadó játék túl rövid

83%

ECST

Vár reám, s én megjövök!

Az Ecstatica 2 ismét egy olyan játék, amelyre már sokan, és régóta vártak. Hát melyik igazi computer-kalandor ne emlékezne az első részre, ami a maga idején újszerű, ellipszisekből felépülő 3D-s grafikájával osztatlan sikert aratott a sok vektoros és szögletes Alone in the Dark-klón után. A játéknak csupán egy hibája volt: a túlzott rövidsége.

Tény, hogy a második részre ez utóbbi már egyáltalán nem jellemző, hiszen több mint 1000 képernyőt járhatunk be, ráadásul ezúttal már SVGA-ban. Iszonyú nagy, és roppant részletesen kidolgozott a terep: egy teljes középkori várat terveztek a játékhoz, nem is tudom hány teremmel és a kiszolgáló épületekkel. A pincétől a padlásig, azaz a katakombáktól a várfokig mindenütt megfordulhatunk, s ráadásul az élet sem hiányzik a helyiségekből, a szörnyek mielőtt meglátnak minket, a hétköznapi teendőiket végzik: a kovács kalapál, egy szörny épp a retyóról jön elő, a borospincében pedig tivornyázás folyik. Ugyanakkor a halál is jelen van: az összevert áldozataink hullái jó ideig ott virítanak a terepen, s csak akkor tűnnek el, ha nagyon eltávolodunk tőlük. Az életszerűséget ezen túlmenően még fokozzák a jól eltalált hangeffektek: az udvaron például búskomor lélekharang szól, a kertben csiripelnek a madarak, a legmagasabb toronyban pedig olyan égzengést hallhatunk, hogy ha nem akarjuk megőrjíteni a szomszédainkat, jobb ha lehalkítjuk a hangfalakat.


Egyes dolgok még sokat látott hősünket is meglepik

És mi a helyzet a játékélménnyel?

A fentebb említettek ellenére azonban sajnos azt kell konstatálnom, hogy a játék mégse lett olyan hangulatos, mint az előző rész. Nekem nagyon úgy tűnik, mintha az alkotók kifogytak volna az ötletekből, s csak önmagukat ismételnék. Ez az érzés már rögtön az intro végignézésekor elfogott, hiszen miről szól a dolog: hősünk ismét lóháton utazik egy dimbes-dombos vidéken, igaz ezúttal vele van a legutóbb megmentett ifjú hölgy is. Ugyanúgy egy kis városhoz ér, amit természetesen ismét démonok szálltak meg, ezúttal azonban nem egy leszakadt híd miatt kénytelen maradni, hanem mert a démonok elrabolják a kedvesét, őt magát pedig bakó kézre adják.

Az első részben nekem különösen tetszett, hogy ritkán volt benne unalmas rész, gyakoriak voltak a közjátékok, és jóformán nem lehetett vele elakadni. A folytatás azonban ennek pont az ellenkezője: a játék roppant nehéz, emiatt az események nem peregnek, a közbenső jelenetek pedig azokra a párbeszédekre korlátozódnak, amikor egy tündértől mindig megkapjuk a következő feladatot. A nehézség egyrészt a várkastély hatalmas méretével magyarázható, mivel még ha el is mondja a tündér, hogy mit és hol kell keresnünk, akkor is jó időbe beletelik megtalálni a dolgokat. Ráadásul jól kell értenünk az angolt, ugyanis a gép nem írja ki a párbeszédeket. Amíg meg nem ismerkedünk a kastéllyal, órákig csak a felderítéssel leszünk elfoglalva. Persze ha csak a pálya nagyságától lenne nehéz a játék, azt még inkább dícséretre méltatnám, ám sajnos nem csak ennyiről van szó. A kameranézetek nem mindig a legjobban lettek kiválasztva, gyakoriak a keskeny látószögű kamerák, amivel szinte csak egy-egy másodpercre látjuk emberünket, ugyanakkor a folyosókon sokáig nem vált át a nézet, minek következtében az ajtókat alig lehet megtalálni. Pontosítva a dolgot: alig, vagy szinte sehogy sem, mivel ehhez hozzájön még az, hogy a háttérekhez túlságosan sok sötét tónust használtak, aminek hatására szinte a sötétben tapogatózunk. Ami pedig talán még ennél is rosszabb: néhol ebben a sötétségben kell hajszál pontosan a rövid pallókon átugrálnunk. Rendben, hogy gyászos a játék hangulata, no de ennyire?


A pokol összes teremtménye összefogott ellenünk

A játékból egyszerűen hiányzik a kaland érzés, az alkotók teljesen átbillentek az akciójátékok irányába. Voltaképpen küldetéseket kapunk, és ezeket kell teljesítenünk. Egyes helyeken komolyan úgy éreztem, mintha valami Tomb Raider-féle játékkal játszanék. A játékidő nagy része nem azzal megy el, hogy a feladatainkra keressük a megoldásokat, hanem azzal, hogy például beesünk véletlenül a várárokba, és csak kb. két percnyi – piranha-csapkodással fűszerezett – úszkálással jutunk vissza. Szemlátomást nem annyira a pergő cselekménnyel, hanem inkább az idegesítően sűrűn újratermelődő ellenfelekkel próbálták lekötni a figyelmünket.

Az irányítás

A kezelés is teljesen átalakult, de szerencsére az legalább jobb lett. Ezúttal energiakijelző is helyet kapott a képernyőn, mellette pedig a varázserőnket jelző szimbólumok, valamint a kezünkben tartott fegyver és annak a tulajdonságai láthatók. Mozogni a kurzor gombokkal tudunk, küzdeni pedig a bal control+irányokkal lehet. Jó dolog, hogy küzdelemnél emberünk nem csak hogy automatikusan segít nekünk az ellenfelet becélozni, de az ellenség magasságától és helyzetétől függően más és más ütéseket/rúgásokat hajt végre. Szemléltetésképpen: a pókok ellen nem kell valamilyen speciális taposást keresni, emberünk automatikusan rúgni fog. Az ütéseket egyébként nem csak bunyó esetén kell használni, ugyanígy tudjuk működtetni a különböző kapcsolókat. Az ajtókat szintén nem kell kímélnünk, csak törjük be őket. Itt hívnám fel a figyelmet, hogy kezdetben csak a sima ajtókat lehet berúgni, tehát a fehér gömbbel jelöltekkel ne is próbálkozzunk, amíg a tündér ki nem nyitja őket. Visszatérve azonban a billentyűk felsorolásához: a tárgyakat a Space-szel vehetjük fel (a kincsek esetében erre nincs szükség) és a jobb Alttal tehetjük le. A megfelelő helyen a tárgyak használata automatikus, ehhez tehát nem kell gomb. A legfontosabb nyolc tárgyon kívül hősünk semmit sem fog elrakni, magyarul egyszerre csak egy tárgy lehet a kezünkben, a másikban pedig a fegyver. A kardokon és a varázskardokon kívül mellesleg varázspálcákat is találhatunk, ha ezekből kifogyott a varázserő, egyszerű buzogányként hasznosíthatjuk őket. A Shifttel tudunk ugrani, a bal Alttal pedig vetődhetünk. Az Enterrel egy információs képernyőt hívhatunk le. Ezen láthatjuk, hogy mennyi szimbólumtöredéket gyűjtöttünk már be a hétből, és itt fognak felvillanni az összeszedett lényeges tárgyak ikonjai is. Akár egy RPG-nél, útunk során hősünk tulajdonságai fejlődni fognak, ezek állapotát és a kincseink mennyiségét szintén ezen a képernyőn követhetjük nyomon.


A szörnyek nem sajnálják emberünktől az ütlegeket

A felsoroltakon kívül aktív gomb még a P, amivel szünetet tudunk tartani; az S, amivel gyors állásmentést (Quick Save) tudunk végezni; és végül az Esc, amivel az állásmentés/töltés menüjébe jutunk.

Most pedig következzen a végigjátszás, igaz – a játék rendkívüli terjedelme és a szűkös két oldal miatt visszatérve rossz szokásunkhoz – két részletben.

Mitévők legyünk?

A kalodából valamilyen ismeretlen varázsló, vagy inkább tündér szabadít ki minket, de csak a hangja van jelen. Először is valami fegyver után kéne nézni, aminek pompásan megfelel az útmenti kovácsműhely-

...TATICA II


Batman egyik bordó színű utánzata új feladat után néz

ből az asztal mellé támasztott kard. A továbbiakban nem fogom megemlíteni a fellelhető fegyvereket, értelemszerűen ha egy jobb kardot, vagy varázspálcát találunk, cseréljük le a régit. A kincsekre szintén nem fogok kitérni, ezeket mind gyűjtsük be, valamint a nyitható szekrényekbe és ládákba is nézzünk be. Gyakran egyébként a halottak is elejtenek tárgyakat, úgymint életitalokat, vagy erőt adó varázstekercseket. A várudvar legvégében, az istálló melletti ajtón keresztül a vár egyik lépcsőházába jutunk, teli mindenféle itallal. Itt menjünk fel, ameddig csak tudunk, majd a rácscsal elzárt kincseknél még följebb, mire egy zárt ajtó állja el az útunkat. A kulcs ott van jobboldalt a falon, ám vigyázat, ez csapda: a hegyes nyílvessző elkerülése végett a kardunkkal verjük le a kulcsot. Nyissuk ki vele az ajtót, és a várfal tetején folytassuk az utunkat. Hamarosan egy lezárt rács fölött egy lebegő páncélt fogunk látni, hősünk ezt nyomban magára is ölti. Ezzel menjünk vissza az út mentén látott toronyhoz, amelynek az őrszobrai most már nem tudnak minket megsebezni. Menjünk fel a lépcsőn. Az első útba eső ajtó zárva van, de sebaj, a második ajtó mögötti manótól könnyedén elvehetjük a kulcsot. Az ajtót kinyitva a minket kiszabadító tündérbe botlunk, aki elmondja, hogy mit kell tennünk.

A világot egy gonosz Fővarázsló és a hadserege rontotta meg a bűvös Elder szimbólum széttörésével. Már nincs sok időnk: a Fővarázsló az éjjel akarja megidézni a Sötétség Urát, hogy az végleg átvegye a hatalmat a világ felett. Csak egy módon tudjuk ezt megakadályozni: ha összegyűjtjük a szimbólum hét töredékét, és újraegyesítjük. Az első töredék helyét rögtön el is árulja a tündér: a kastély emeleti nagytermében, az egyik szolgánál lesz.

AZ ELSŐ TÖREDÉK

Ha kibeszélgettük magunkat a tündérrel, vegyük fel az időközben a torony tetején megjelent varázspálcát. Ismét lent, a folyosó két végén levő ajtót a két arany szoborfejre ütve nyissuk ki. Az ilyen szoborfejek a későbbiekben is kapcsolóként funkcionálnak majd, de sokszor csak akkor hajlandóak működni, ha már bizonyos dolgokat – mint például most a beszélgetést a tündérrel – megtettünk. Menjünk vissza a várudvarra, ahol az újabb szoborfejes rácsot felnyitva most már beléphetünk az istálló emeleti helyiségébe. Bent egy ládában egy pár csizmát találhatunk, ez a földön lévő méregpocsolyák hatástalanítására szolgál. Menjünk ki a szalmatetőre, és ugorjunk be a várba a bal szélső ablakon keresztül. A csizmának köszönhetően a kiömlött trutymótól nem sérülünk, s hamarosan a földszinti nagyteremhez jutunk. Ha megpróbálunk felmenni valamelyik lépcsőn, ránk támadnak az árnyék-őrök, ezek egyikénél lesz a töredék. Ha megvan, még ki kell nyírnunk a feljebbi szinten a trónt bitorló gazfickót, és a trónterem előtti szobában a pulzáló gömbbel máris újra megidézhetjük a tündért. A tündér ismét elmondja a teendőket, kissé burkoltan fogalmazva.

A MÁSODIK TÖREDÉK

A következő darab megszerzése már bonyolultabb lesz, valahogy le kéne jutnunk a kútba, amin viszont egy sebezhetetlen szörny terpeszkedik. Először a borospincét kell meglátogatnunk, ahová az istállóból nyíló lejáraton keresztül juthatunk le. Ott keressük meg a részegeskedő szörnyet (amelyik sebezhetetlen), és egy ugyanolyan (sötétebb) színű üveget vigyünk el mellőle, mint amilyent ő is szorongat. Ezt adjuk oda a kútnál a fajtársának, és máris lemászhatunk. Lent három kapcsolót találunk, ezt mind állítsuk át, mire kinyílik a kovácsműhely tűzhelye alatti helyiség, a tűz pedig ezzel egyidejűleg megszűnik. A rácsos tűzhelybe csak egy módon, a kéményen keresztül juthatunk le. Lépcsőzzünk fel a várfal menti feljárón, majd csusszanjunk át a lengősúly alatt, és meg se álljunk a várfal tetejéig. Ott nyissunk be a kis szalmatetős házba (a bejárat a toldaléképület felől nyílik), majd ott – megkeresve a létrát – másszunk ki a tetőre. Innen már láthatjuk a kéményt, amibe le fogunk ugrani. A tűzhely alatt egy teleportra esünk. Ezen keresztül egy rövid folyosóra, majd a katakombákhoz érkezünk, ami teli van csontvázakkal. A katakombák bejárata fölötti teremben van a tündér által említett terem bejárata, ám az csak három különleges koponya visszahelyezésével fog kinyílni. A katakombák labirintusa nem túl bonyolult, csak az a zavaró, hogy néhány mellékút nehezen felfedezhető – természetesen ezek a legfontosabbak. A három koponya közül kettőt találhatunk a labirintusban. A keresett koponyák halványan villognak! A harmadik koponya a labirintus egyik mellékágában lesz, amelyiken keresztül egy tágas barlangba jutunk. Utunkat majd egy vizesárok állja el, amelyen Indiana Jones mintájára kell átkelnünk: ott lépjünk le a semmire, ahol a halvány vibrálást látjuk. A láthatatlan híd egészen gyéren fog csak időnként pulzálni, tehát minden lépésünket fontoljuk meg, és érdemes a quick save-et is használni. A túloldalt egy rövid barlangban találjuk meg, amit keresünk. Ha visszahelyeztük mind a három koponyát, a kinyíló kapun keresztül egy csontváz-királyhoz léphetünk be. Vegyük fel a harmadik töredéket, valamint a királyikont a csontváz keze mellől, és a keresztet se hagyjuk ott a falon.


Mint látható, az arcok kidolgozásán sokat javítottak

Sétáljunk vissza a kezdeti terembe, ahol az újabb gömb segítségével ismét megidézhetjük pártfogónkat. A tündér közli, hogy az eddigi zárt ajtók immár nyithatóak, valamint tanácsokat is ad a következő töredék megszerzését illetően, de erről majd csak a következő számunkban olvashattok. Egyébként elég sok van még hátra, az itt leírtak mindössze a játék egyharmadát teszik ki. (A játék csak májusban jelenik majd meg!)

Vári Zoli


A küzdelem nem túl nehéz, bár van néhány keményebb ellentél...

ecstatica II — Kiadja: Psygnosis

L	Á	T	V	Á	N	Y	O	S	S	Á	G
J	Á	T	S	Z	H	A	T	Ó	S	Á	G
S	Z	A	V	A	T	O	S	S	Á	G	
Z	E	N	E	B	O	N	A				

P60, 8MB RAM, SVGA, 2xCD, SB, SBPRO

✓ Kitűnő grafika és audio hangzás
✗ A játékmenet már nem az igazi, túl sok a bunyó, és a felesleges mászkálás

82%

The Adventures Of Lomax

A lemmingekkel mindig csak a gond van! Az apró kis állatok hada még annak idején Amigán indult el világot látni, de a hazafelé vezető utat már akkor is nekünk kellett megmutatnunk. Nemrégiben eltévedtek a harmadik dimenzióban is, s persze ismét nekünk kellett a segítségükre sietnünk. Otthon sincsenek biztonságban, hiszen nézzük csak, mi történt Lemmingországban! Az ember úgy gondolná, hogy a lemmingek mind egyformák: aprók, buták, és jószándékúak. Egy gonosz lemming, Evil Ed viszont úgy érezte, erre rá kell cáfolnia. Már nagyon unta a sok jókedvű arcot maga körül, ezért ördögi varázserejét arra használta, hogy az ország összes polgárát a saját csatlósává tegye, és gonosz csúfságokká változtatta valamennyit. Minden igyekezete ellenére azonban egy lemming mégis kimaradt: Lomax, ő lemmingek nemzetségének utolsó reménye.


Sokszor hordókon kell egyensúlyoznunk

EGY [illegible]

A Psygnosis a nagysikerű kis figurát most nem egy logikai játékban vonultatta fel, hanem egy gyönyörű, teljes mértékben kézzel rajzolt, mászkálós, platformjátékba helyezte őket. Ez egyáltalán nem volt rossz ötlet, hiszen főleg PlayStationön nem beszélhetünk túlkínálatról ebben a műfajban. Ezúttal tehát csupán egyetlen lemminget kell irányítanunk. Lomax többféle mozdulatra képes, amiknek az ikonjait a Selecttel hívhatjuk elő. Lomax tud vízszintesen ásni, hidat építeni, a sisakját bombaként használni, a sisakját pusztító lángként használni, Raymanhez hasonlóan belilipterezni a sisakjával (felugrás után), s végül a sisakja tollát távolabbi kampókra vagy rudakra horogként kilőni, s így magát odavonszolni. Ezeket az ikonokat kiválasztva és játék közben a négyzetet lenyomva tudjuk előhívni, de csak akkor, ha már találtunk olyan ikont a pályán, amit épp használni akarunk. Jól meg kell tehát gondolni, hogy ezeket hol használjuk el, mivel a speckók száma ezúttal is korlátozva van. A sisakos mozdulatokhoz, természetesen sisakot is kell keresni. Ezeket ugyanonnan szerezhetjük, ahonnan az aranypénzeinket, és a speciális mozdulatokat: az [illegible] [illegible]sokból, amiket tehát szét kell törnünk. A sisak egyrészt védelmet nyújt egy-egy sérüléssel szemben, másrészt simán (a kőrrel) elhajítva fegyverként is használható. Ha nincs nálunk sisak, az egyetlen fegyverünk a "bepörgés", amit az X-szel kétszer lenyomva tudunk. Ellenségből sajnos nem túl sok fajta van, egy-két mérges tekintetű hattyú és hasonlótól eltekintve, szinte kizárólag az elvarázsolt lemmingekkel fogunk találkozni. Ez talán a játék legnagyobb hibája: egy platformjátékban az ember változatosabb ellenfeleket várna el. Ezt a hiányosságot mondjuk némileg pótolják a gyönyörű, parallax scrollozású hátterek, amiken sokféle feladatot kell megoldanunk: indákon kell ugrálnunk, hintázó tuskókon kell bukdácsolnunk, süllyedő csónakokon kell minél hamarabb átkelnünk, a tengerből előbukkanó bálnákon kell egyensúlyoznunk. A cél – mint minden platformjátékban – elég egyszerű: el kell jutni a szintek végéig, s eközben minél több lemminget felszabadítani.


Az ágyúzó ládákat már mintha láttam volna máshol, csak épp hordók formájában

KIVEK KÉSZÜLT EZ A JÁTÉK?

Az 21 pálya mindegyike több – általában két-három – részből áll, s a pályák úgy hatosával alkotnak egy-egy több helyszínt. Egy erdős részben kezdjük kalandjainkat, majd zombi-lemmingekkel teli temetőkbe és szellemhajókra tévedünk. További helyszínek még: egy vadnyugati terep, és végül a gonosz Evil Ed szülőföldje.

Ha mindezt összeadjuk, máris kiderül, Lomaxnek több mint 40 szinten kell keresztülvágnia, s ha még hozzászámoljuk a bónusz szintet (ahová 50 lemming kiszabadítása után kerülhetünk), valamint a főellenségek pályáit, amiből ugyan csak négy van, akkor mindjárt láthatjuk, jó hosszúra elnyújtották azt a kalandot. Sajnos a "fé-[illegible]

"EGY, CSAK EGY LEMMING VAN TALPON A VIDÉKEN"

[illegible] egyszerre a bal[illegible] rakétás lemmingeket kell a [illegible] a ballonhoz, majd [illegible] minket a [illegible], a harmadik részként pedig a [illegible] bugyogó buzogányok között kell [illegible]. A [illegible] nem túl kemények. Nem [illegible] a játék: a sok egymást követő ugrás, és [illegible] kínzó platform [illegible] egy egyetlen apró hiba, és máris lógunk a célon, s zuhanunk a mélybe, ahol persze már a sisak sem nyújt védelmet. A fiatalabb korosztály – akiknek a játék készült – nehezen fog a programmal boldogulni. Ráadásul a pályakódok megjegyzik az életek és a folytatási lehetőségek számát, nehogy ha már egy-egy szintet átszenvedtünk, túl nagy okunk legyen az örömre.

[illegible]

Mint látható, a játék cselekménye elég egyszerű: ugrálni kell, s bepörögve kiszabadítgatni a lemmingeket, s néha használni az extra tulajdonságainkat. Ahogy játszottam, egyfolytában valami hiányérzetem volt. Minden nagyon szép, minden nagyon csodálatos, de valahogy hiányoznak az eredeti ötletek, az elgondolkodtató feladatok, s egyáltalán a hangulat. Néhány grafikai megoldással – mint például a hidakkal, amikkel 3D-ben, a térben közlekedhetünk a valójában 2D-s játékban – az alkotók pár percre ugyan felkeltik a játékos érdeklődését, s először persze meglep minket a térben "átlógó" szélmalomlapát is, de miután az ezeket megszoktuk, illetve megtanultuk, hogyan védekezzünk ellenük, a huszadszori ismétlésük már csak untatni, vagy még inkább idegesíteni fog minket. A sok izgő-mozgó platform helyett inkább változatosabb ellenfeleket és feladatokat találhattak volna ki.

A program zenéjéről nem lehet állítani, hogy az év zenéje lesz, de a játék témájához jól illeszkedik, amúgy pedig a beépített Qsound technikának köszönhetően – ha jól vannak beállítva a hangszórók – a szerző hatás kétségtelenül jól esik a füleinknek. A Lomax a 2D-s mászkálós játékok gyér mezőnyében tény, hogy egy igen impresszív játék PlayStationre, de maradjunk annyiban, hogy inkább csak szép. A látványon kívül azonban vannak más fontos dolgok is, én például egy automata mentést díjazni tudtam volna (a program egyébként nem használja a memóriakártyáinkat), így ugyanis nagyon "kellemes" volt állandóan belépkedni a kódbeírás menüjébe minden egyes game over felirat után. Hányszor szívtam a fogamat, amikor véletlenül újraindítottam a játékot...

Vári Zoli



A léghajóról rakétás lemmingek közelednek


A hidak segítségével a térben is mozoghatunk

lomax	Kiadja: Psygnosis
LÁTVÁNYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATOSSÁG	
ZENEBONA	
PLAYSTATION	

✓ Kézzel rajzolt hátterek • kellemes muzsika
✗ Egyhangú ellenfelek • túl nehéz • nem valami izgalmas

63%

2135 Megszületik a Kapitány.
2144-2155 A telepesek felfedezik, hogy a Kapitány az egyetlen ember, aki a rég eltűnt Precursor faj számítógépeit kezelni tudja.
2158 A kapitány előtt egy szörnyű látomás jelenik meg, melyben a galaxis minden értelmes lénye elpusztul.
2170 Egy dimenziók közötti erő hatására megszűnik a hipertérbeli utazás lehetősége.
2171-2177 A Kapitány megépít egy hajót, mely a Precursorok Warp Bubble Transport technológiája segítségével a hipertér használata nélkül is képes a csillagközi utazásra.
2177 A Kapitány szerint csak a galaxis központjában fekvő Kessari Körzetben állíthatják helyre hiperteret és akadályozhatják meg az értelmes fajok pusztulását.
2178. A Kapitány a Warp Bubble Transport rendszer segítségével az összes faj telepeseit átrepíti a Kessari Körzetbe. A rendszer instabilitása miatt azonban senki nem tudja, hogy az egyes csoportok melyik csillagrendszerbe érkeztek. A nagy távolság miatt pedig semmilyen kapcsolat nem maradt az otthoniakkal. Megkezdődik a Kessari Körzet felfedezése és benépesítése.

Kivonat Encyclopedia StarCon© 2178-as kiadásából.



A negyedik bolygó körül gyanús alakok tanyáznak



STAR CONTROL 3

ZŰRGOLYHÓK

Az értelmes lények utolsó reménye tehát benned, a Kapitányban van. Te vagy az egyetlen, aki megtalálhatja a többi faj telepeseit, visszaállíthatja a hipertér működését és elejét veheti a pusztulásnak. Telepes hajód az egyetlen olyan eszköz, amely képes a csillagközi utazásra, s ha ez a hajó elvész, a küldetés is véget ér. Persze nem leszel teljesen egyedül, hiszen a hajóban egy számítógépes rendszer (ICOM) követi az eseményeket, tanácsot ad és felhívja figyelmed a fontosabb dolgokra. Egy technikai csapat pedig folyamatosan gyűjti az információkat, az űrben és a bolygókon talált szokatlan tárgyakat. Utad során rengeteg naprendszert fedezel fel, amelyek egy része még nincs is rajta a csillagtérképen, új fajokkal találkozol (akiket be kell léptetni a ligába) és hasznos Precursor eszközöket találsz, melyek tüzetesebb tanulmányozás után még hasznodra lehetnek. De vigyázz, mert lépéseidet figyelemmel kíséri a Liga Etikai Tanácsa, s ha megszeged a szabályokat (sosem támadhatsz meg és tehetsz rabszolgává másik értelmes fajt komoly ok nélkül), gyorsan a vádlottak padjára kerülsz.

CSILLAGTÉRKÉP

Az első képernyőn a Kessari Körzet 3D-s csillagtérképet látjuk. A már felfedezett csillagokat +, a még ismeretleneket pont jelzi. Itt egy kattintás után csillagközi utunk célállomását választhatjuk ki. Ilyenkor két gömb jelenik meg. A zöldön belüli csillagokhoz az üzemanyagunk oda vissza elegendő, míg a pirosaknál csak az odafelé. Ezért piros utat csak akkor válasszunk, ha a cél rendszerben is van bázisunk, s fel tudjuk tölteni tartályainkat üzemanyaggal.



Egy szirén. Szépnek nem mondanám, de van benne valami érdekes

NAPRENDSZER

Itt mindig az a rendszer jelenik meg, ahol vezérhajónk állomásozik. A kép felső részében a bolygók és holdak látszanak. Bármelyikre rámutatva információt kapunk, az ott található telepről, lakosokról, ásványi és régészeti kincsekről. A bal alsó részen, a radarképernyő a rendszer bolygóit és a körülöttük álló hajókat mutatja. A hajók között sárga az aktív, zöld a baráti, kék a semleges, piros az ellenséges erőket jelzi. A jobb alsó sarokban az aktív flotta hajóit és a rajtuk lévő személyzetet találjuk. A rendszeren belüli mozgás nem emészt fel üzemanyagot. Baráti bolygó körül mindig kiegészíthetjük flottánkat néhány erősebb csatahajóval, de azért hagyjunk hátra néhányat a bolygó védelmére is. Ellenséges hajókkal találkozva először próbáljunk tárgyalni, s vezérhajónkkal csak a legvégső esetben harcoljunk. Ha egy bolygón régészeti leletet (anomália) találunk, egyezzünk meg a bennszülöttekkel, hogy megkezdhessük az ásatásokat.

MŰHOLDKÉP

Egy bolygó körüli pályán keringve a felszínről kapunk információt. Ha hajónkon van leszálló egység létrehozhatunk új telepet (egy bolygón legfeljebb egy lehet), vagy ha találunk valami érdekes, szokatlan tárgyat, kiáshatjuk azt.

A telepet hajónk személyzetével, de mindig csak egy fajjal népesítjük be. Az építkezés előtt egy kedvező helyet kell találnunk (s csak olyan bolygókkal érdemes foglalkozni, amelyek bővelkednek ásványi kincsekben). A felszínt végigpásztázva a fajok képe alatt kis csíkok jelzik, mennyire hatékonyan tudnak ott dolgozni. Az ásatások némi időt vesznek igénybe. Ez alatt nyugodtan folytathatjuk utunkat, s a végén felszedhetjük az embereket és a fontosabb talált tárgyakat. Ha a bolygón már van telep, a hajó és a bolygó között vihetünk át embereket, és nyersanyagot. A szükséges üzemanyag automatikusan kerül a hajóra. Ha a bolygón van bázis és valamelyik talált leletünket már felfedeztük, segítségével feltuningolhatjuk csatahajóinkat.



Épül, szépül a telep

TELEP

Annak a bolygónak a kolóniáját vizsgálhatjuk meg, amelyik körül flottánk kering. Ezek a telepek állítják elő a flotta számára a feladat teljesítéséhez szükséges utánpótlást (legénység, nyersanyag, csatahajó, leszállóegység). A képen a bolygón működő épületek jelennek meg, jobb oldalt, a felső 6 ikon pedig a termelést mutatja.



És az tartja magát értelmesnek

A 7 működő gyár között a mellettük lévő csúszkákkal oszthatjuk el a rendelkezésünkre álló munkaerőt. Mindegyik épületnek van egy maximális munkásszáma, ami a bővítések során növekszik. A telep egyébként teljesen automatikusan növekszik, a munkások elosztásán kívül semmi másba nincs beleszólásunk.

A gyár a többi épület megépítéséhez szükséges.

A bánya termeli ki a bolygó ásványi kincseit, amiből a két finomító üzemanyaget és nyersanyagot (ez számít általános fizetőeszköznek) állít elő. További két üzem gyártja az űrhajókat és a telepesek leszállóegységét. Végül a labor dolgozói fejtik meg az utazásaink során talált kincsek hátterében lévő ismereteket. (A kutatás megkezdéséhez a műholdképen válasszuk ki a tárgyat, majd nyomjuk meg Research gombot. Ha a kutatás véget ért, ismét a tárgyra kattintva nézhetjük meg az eredményt.)

A játék megnyeréséhez több stratégia közül választhatunk. A legszabályosabb az, hogy végigjárjuk a világokat, egyezségeket kötünk, s minden népet beléptetünk a szövetségbe. Ekkor segíthetünk a különböző fajok problémájának megoldásában, akik cserébe szintén segítenek célunk elérésében. A beszélgetések közben fontos információkat szerezhetünk, csak jól oda kell figyelnünk. Szintén jó módszer, ha minél több gazdag világon hozunk létre saját telepet és így leszünk egyre erősebbek. Végül a Tanáccsal nem törődve erős flottát építhetünk, s ezzel verhetjük végig a problémás fajokat. Az biztos, hogy célunk eléréséhez minél több fajjal kell kapcsolatba kerülnünk, s információkat gyűjtenünk.

Temesvári Tibor

star control 3 — Kiadja: Accolade

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

486/66, 2xCD, 8MB RAM, SVGA

/ Rengeteg idegen faj • elég jó grafika
• a CD-n rajta van az első két rész is
/ Az akciórészből kicsit túl sok van
• jó lett volna, ha a telepeket is mi irányítjuk

76%

"A világ nem egy vakító villanástól vagy egy veszedelmes dögvésztől fog elpusztulni. A világnak az jelenti majd a végét, amikor puszta kezeimmel kiszorítom belőle a lelket."
Anonymus Vadász, 2014. – éppen egy pillanattal azelőtt, hogy egy szörny buzogánya nemes egyszerűséggel bezúzta a koponyáját.



A kaméleonnal szemben a puszta öklünkkel nem sokra megyünk

Ezt a kis idézetet nem hagyhattam ki, mivel ennél jobban saját szavaimmal sem tudnám lefesteni azt a hangulatot, ami a most ismertetésre kerülő Hunter Hunted című játék alapsztorijához tartozik. A játék a 2015-ös évbe repít minket, amikorra – szokás szerint – az emberiség szinte teljesen kipusztul. A 20. század végén a Földet brutális idegen harcosok hódítják meg, és az 5 milliárd földlakóval pár nap alatt végeznek. Túlélők csak elvétve akadnak, és azok sorsa talán még rosszabb, mint elhullott kollegáiké: az idegenek szolgáivá válnak. A Nagymesterek – az idegenek igen szerényen már csak így titulálttatják magukat – saját szórakoztatásukra szolgáik közül kiválogatják a legerősebbeket, akiket megtesznek "vadásznak", és halálos csapdákkal teli romok közé vetik őket – maradjanak életben, ha tudnak. A Föld ráadásul csak egyike számos hódításaiknak, egyebek közt megszállták a Kullrathe nevű planétát is, melynek hozzávetőlegesen intelligens lakóit ugyancsak szolgasorba süllyesztették. A humán szemlélődő számára kissé szörnyűnek tűnő kullratheieket hatalmas gyűjtőtáborokba szállították, és őket is bedobták a "Vadász Vadászat" nevű játékba, ami abból áll, hogy a két leigázott nép fiai egymást hajkurásszák a Nagymesterek szórakoztatása céljából. A játék igen egyszerű szabályokkal zajlik, és némiben emlékeztet is az egykori olimpiai játékokra – a különbség csupán annyi, hogy ezüstéremtől lefelé már csak halotti szemfedőket osztanak. Mindkét planéta harcosainak tehát csak egyetlen reménye maradt: a szökés. A földi romok között szerencsére akad még a civilizációnak némi nyoma: ha valakinek esetleg sikerülne elég ideig életben maradnia, talán össze tudná szedni egy szökésre alkalmas jármű alkatrészeit...


"Sajnos barátom lekéstél a kapuzárásról!"



Ha jól helyezkedünk, a Bruiser robotok egymást füstölik ki!

KÜLÖNLEGES JÁTÉK KÜLÖNLEGES GÉPIGÉNNYEL

A Sierra – aki jobbára a kalandjátékairól nevezetes – most egy igen szép, Flashback-szerű akciójátékkal lepte meg a nagyérdeműt. Ami már az installálás előtt meglepi az embert, az az iszonyú gépigény. A Win95 mondjuk már eleve lelohasztja a mosolyt a gyanútlan felhasználó arcáról, de ami a lényegesebb: hatalmas SVGA-felbontású terepeket járhatunk be, rajtuk 3D-ben megtervezett, és nagyon szépen kidolgozott ellenfelekkel. Hőseink nem csak az X és Y tengely mentén


Ha épp nincs nálunk lőfegyver, keressünk egy biztos helyet, amit csak meg kell védenünk

mozoghatnak, hanem a különféle ajtóknak köszönhetően térben is, tehát az említett jókora terep még többszintű is. Ahhoz pedig, hogy ezt az irdatlan mennyiségű grafikát gyorsan, és főként simán scrollozza a gép, plusz még a nézőpont is zoomolgasson, ha netán úgy támad kedve, természetesen minimum követelmény lesz a Pentium processzor.

A maximumra tuningolt grafikához meglepő módon egészen kifinomult technikákat igénylő pályákat alkottak, szemlátomást alaposan átgondolt és megtervezett küldetésekkel. Már eleve három módon foghatunk a játéknak: egyedül *(New Game)*, ketten egymás ellen *(Multiplayer, Head to Head)*, vagy ketten, egymással együttműködve *(Cooperative)*. Összesen 100 küldetés vár ránk, ebből 8 csupán az irányítás begyakorlása, 22 ún.bevezető küldetés, és 35 igazi, kőkemény akció, teli csapdákkal és rivális vadászokkal. A maradék 35 küldetés 15 kooperatív, és 20 egymás elleni misszióra oszlik. Ha az egymás elleni küzdelmet választjuk, a képernyő két részre lesz megosztva, és a játék kezdete előtt karaktert is választhatunk. Az emberi szereplő Jake névre hallgat, a szörnyet Garathe Dennek nevezik. Mindkét szereplő különleges mozdulatokra képes, például a plafonokon csimpaszkodni. Garathe Den ezenkívül még hatalmasakat is tud ugrani, továbbá Jake-nél jóval erősebb karakter. A másik két játékmódnál a küldetésekből adódóan kapjuk a szereplőket, s azt is a küldetés határozza meg, hogy üldözők, vagy üldözöttek leszünk. Ha a vadász szerepét kapjuk, a küldetés teljesítéséhez vagy őrrobotokat, vagy rivális vadászokat kell likvidálnunk, gyakran a saját fajtánkbelit. Ha a préda szerepét osztják ránk, nem muszáj mindenkit kinyírnunk, viszont általában időre kell eljutnunk a kijáratig, és gyakran még különböző dolgokat is be kell gyűjtenünk. A kulcsok gyűjtögetése az ajtókhoz, és a kocsialkatrészek megkeresése persze magától értetődik. Bár kocsialkatrész nem mindegyik pályán van, attól nem kell tartani, hogy egy-egy alkatrészt valahol ottfelejtünk, ugyanis addig nem mehetünk ki az adott pályáról, amíg minden szükséges eszközt össze nem szedtünk.

Nem feltétlenül begyűjtendő dolgok még, mindenesetre igen hasznos tárgyak a különböző fegyverek (köztük különösképpen a páncélököl), a lőszerek, a pajzsok, és végül az elsősegély csomagok. Vöröskeresztes ládákból kétféle van: a fehérek az életerőnket növelik, a zöldek pedig azt a mérgezést gyógyítják, amit a zöld tócsák, vagy a csepegő zöld folyadék okoz.

Egy jótanács: ha valahol elakadnánk, próbáljunk rejtett ajtókat keresni (azaz eltolni a falakat), vagy nézzünk körbe még egyszer, hátha valahol nem vettünk észre egy kapcsolót. A keményebb küldetésekben gyakran találkozhatunk például kapcsolókombinációkra nyíló ajtókkal. Ezeknél néha egy-egy falfirka utal a megoldásra, viszont sokszor csak a próbálgatás marad.


Kooperatív módban egymást kell segítenünk

A falfirkákat azért is érdemes figyelni, mivel gyakran veszélyekre figyelmeztetnek, vagy csapdák helyét mutatják meg.

A pályák teljesítésének sorrendje teljesen ránk van bízva, a főmenübe *(Main Menu)* visszalépve bármikor bármelyik missziót választhatjuk *(Choose Mission)*. A sikeresen teljesített küldetések mellet pipák fognak megjelenni, és az állást minden pozitív eredménnyel végződött akció után a gép automatikusan elmenti, a nevünket pedig az első küldetés után kell beírni. A későbbiekben az állásokat a *Restore Game*-mel hívhatjuk be.


Épül a járgány, bár még bőven van mit beszerezni

AZ ÉRTÉKELÉS

A játék többféle PC-s joypaddel is játszható. Klassz dolog, hogy a falak mentén (felfelé nyomva a gombot) el lehet bújni, illetve van külön "settenkedés" gomb is. Ettől függetlenül az irányítással mégsem tudtam kibékülni. A már említett Flashbacktől a mozgatás sajnos igen távol áll, pedig itt is ugyanúgy minden mozdulat animációja valódi személyekről lett digitalizálva. A szereplők azonban minden átmenet nélkül lódulnak neki a futásnak, és az ugrásokat is elég görcsösen végzik el. A létrákon és köteleken való mászkálás pedig egyszerűen botrányos. A fejem tetejéig csapó lángok közt pörkölődve például "nagyon élveztem", amikor emberem nem akart felkapaszkodni, csak mert jobb oldalon a "kisujja lelógott" a kötéllétra fokáról. Amikor pedig oldalt másztam le egy-egy létráról, gyakran úgy megindult a pasim, mintha belekapott volna valami orkán. Ez felettébb "kellemes" dolog volt, amikor mondjuk például egy ellenségekkel teli verembe sodródtam.

Az irányíthatatlanság következtében tehát gyakran csúsztak ki nyomdafestéket nem tűrő szavak a számon, ám ennek ellenére mégis mindig rákattintottam az "Újra próbálni" ikonra. Nehezen lehet ugyanis felállni a játék mellől. A küldetésekben ugyanis, ha néha elég nehezek is, nem túlozták el az akadályokat. Átgondolt tervezésre vall, hogy a nehezebb részek után mindig találunk energiát, mérgek közelében pedig ellenszérumot.

A feladatok is változatosak, már csak azért is, mert felváltva irányíthatjuk a két hősünket.

Végül a hangulati elemek között feltétlenül meg kell említenem a 10 klasszul megkomponált sztereo muzsikát, melyek közvetlenül a CD-ről szólnak. Egytől-egyig kiválóan hangszerelt, rendkívül dinamikus zene, bármelyik szám egy akciófilmnek is dicséretére válhatna. A hangeffektek szintén kifogástalanok, még a szerteszét hulló töltényhüvelyek csilingelését is jól hallhatjuk.

Vári Zoli

hunter hunted — Kiadja: Sierra

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

P90, 16MB RAM, SVGA, 2xCD, WIN 95

✓ Remek hangulat • izgalmas küldetések • páros játék • zene
✗ Nehézkes irányítás

88%

LITTLE BIG ADVENTURE

Az Electronic Arts nem siette el a Little Big Adventure PlayStation verziójának kiadását. Ez a kalandjáték mindmáig ritkaságnak számít, hiszen a szépen kidolgozott és animált 3D-s szereplőket – szakítva az Alone in the Dark teremtette hagyományokkal – izometrikus hátterekre helyezték. Ennek következtében jóval nagyobb terepet kell bejárnunk, és még több ellenséggel kell megküzdenünk. A PlayStation-verzió teljesen megegyezik a PC-változattal, a grafika minősége se pozitív, se negatív irányban nem változott, s ugyanez elmondható a zenékről és a hangeffektekről is.

A játékban egy mesebeli világba kerülünk, benne elefántszerű meg nyúlféle lényekkel, és csinos kis lófarkat viselő emberszabású teremtményekkel. Ez utóbbiak közé tartozik a főhősünk is, Twinsen, akit a játék elején egy elmegyógyintézetben találunk. Hogy miért került oda? Nos, Twinsunt – így nevezik a bolygót, ahol a történet játszódik – egy gonosz zsarnok, Dr. Funfrock uralja, aki a klónjai segítségével az egész világot meg akarja hódítani. Mint minden diktátor, Funfrock is babonás, ezért amikor meghallja, hogy Twinsennek profetikus álmai voltak Twinsun megsemmisüléséről, börtönbe, pontosabban a diliházba veti őt. Twinsen persze nem nyugszik bele sorsába, sőt, most már ő is kíváncsi, vajon mit jelenthetett az az álom.


A kikötőből nem lesz problémamentes a távozás

Twinsen négy módon tud viselkedni: normálisan, atletikusan, diszkréten, és agresszíven, ezek között a felső gombokkal tudunk váltogatni. A cselekvés gombjának a négyzet felel meg, az X-szel pedig majd a fegyvereinket tudjuk használni – amennyiben van nálunk ilyen. A tárgylistánkat a Selecttel hívhatjuk le, pauzálni pedig a Starttal tudunk. A PC-verziótól eltérően a pause menüben Load/Save opciókat is felfedezhetünk: a készítők hallgattak a közvéleményre, és immár nem automatikusan történik az állásmentés, hanem bárhol, bármikor menthetünk, több állást is. A gombok közül még aktív a háromszög is, ezzel a nézőpontot változtathatjuk úgy, hogy Twinsen legyen középen. A történetet tekintve egyébként semmi eltérés nincs a PC verzióhoz képest, tehát aki a játék teljes megoldására lenne kíváncsi, az lapozza fel a '95 januári számunkat.

little big adventure	Kiadja: EA
LÁTVÁNYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATOSSÁG	
ZENEBONA	
PLAYSTATION	

✓ Érdekes színfolt a PS-kalandjátékok között • lehet menteni
✗ Már nem egy mai darab, kissé elkéstek vele

82%

The City of Lost Children

Ahhoz képest, hogy a Psygnosis '96 közepére ígérte, '97 elejére megjelent a City of the Lost Children. A játék alapjául szolgáló majd' két éves filmet talán már azok is elfelejtették, akik látták, ezért nem árt ellátogatni egy videotékába. Ezt azért is javaslom, mivel a történet elég elvont, de a filmet ismerve könnyebb nyomon követni, hogy például mi folyik az introban. A helyszín egy koszos, lehangoló város. Itt él Kronk, a gonosz feltaláló, akit klónozással állítottak elő, és ezért nem képes álmodni. Az az ötlete támad, hogy ha kisgyerekeket rabol el, azok álmait elorozva talán ő is képes lesz erre. Az introban One-t, egy bárgyú erőművészt láthatjuk, mellette pedig kisöccsét, Denreet, akire épp akkor vet szemet Kronk egyik csatlósa. A félszemű küklopszot ugyan sikerül a fiúnak lerázni, ám mégis valakik berakják egy teherautóba, és elhajtanak vele. A feladatunk Denree és a többi eltűnt gyerek felkutatása lesz.

A játékban egy kislányt, Miette-et fogjuk irányítani, vele kell segítenünk One-nak. Kezdetben egy tanteremben találjuk magunkat, velünk szemben a város egyik gengszterpárosával, egy ikerpárral, akik gyerekekkel raboltatnak. Mint tapasztalhatjuk, a játék teljes mértékben az Alone in the Dark sorozat sémáját követi: rögzített kameranézetek segítségével láthatjuk a terepet, melyeken szépen árnyalt 3D-s, texture mapped szereplők mozognak. A terep nem kézzel rajzolt, hanem prerenderelt, a figurák pedig motion capture technikával, valódi, emberi mozgásokkal lettek animálva. Remek újítás, hogy nem kell megvárnunk, amíg a gép automatikusan nézőpontot vált: amint elkezd villogni egy kis kamera a sarokban, az L1&L2 gombokkal átválthatjuk a perspektívát. Az irányítás egyszerű: a négy gomb annyit tesz, mint felvenni, használni, inventory, beszélgetni; a jobb felső gombokkal lehajolni és futni lehet. Az viszont nagyon idegesítő követelmény, hogy hajszál pontosan a használni/felvenni kívánt tárgy elé álljunk. Hogy ne legyen elég a "jóból", a gép csak a felvehető tárgyakat jelzi ki külön, a használhatókat nem, amik ráadásul egyáltalán nem ütnek el a tereptől, így roppant nehéz megtalálni őket. Szóval nem egy egyszerű kalandjátékról van szó, de valószínűsíthető hogy egy teljes leírást is megejtünk róla.


A sarokban a kamera másik választható nézetet jelez

Vári Zoli

city of the lost children	Kiadja: Psygnosis
LÁTVÁNYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATOSSÁG	
ZENEBONA	
PLAYSTATION	

✓ Érdekes történet • szép grafika • bonyolult
✗ Túl nehéz • a tárgyak nagyon el vannak rejtve

80%


A felvehető tárgyakat a gép külön kijelzi

Cool Boarders

A 32 bites konzolokra elég szép mennyiségű sportjáték jelent meg, ám a téli sportokat – a hoki kivételével – eddig nem nagyon favorizálta egy fejlesztő cég sem. Úttörőnek számít tehát a Cool Boarders, amivel most snowboardozásra adhatjuk a fejünket. Három különböző nehézségű pályán állhatunk rajthoz, a feladatunk pedig nem csupán a végigszáguldás lesz, hanem különböző figurák bemutatása is, amit aztán a gép pontoz. A végeredmény tehát egyrészt a mutatványainkból, másrészt pedig a menetidőnkre kapott pontokból áll össze. Többféle snowboard közül választhatunk, amelyek gyorsaságukban, fordulékonyságukban, és stabilitásukban térnek el egymástól. Érdemes tehát a mellettük lévő diagramot figyelni, hiszen a legnehezebb pályához – ami néhol szinte már függőleges – nem ajánlatos egy túl gyors deszkát választani.



Ilyen sebességnél már jókat lehet zakózni

Bevallom a játék elsőre egyáltalán nem nyerte el a tetszésemet. Kezdetben ugyanis azt tapasztaltam, hogy emberem a bukásoknál roppant idétlenül bukfencezik, a sziklák között ide-oda csapódva pedig úgy éreztem magamat, mint holmi flippergolyó. Az esések és az ütközések úgy el lettek rontva, ahogy kell, ám szerencsére miután elsajátítjuk az irányítást, ezeket ritkábban fogjuk látni.

Az irányítás véleményem szerint nagyon ötletesen lett megoldva, egyszerűbb talán nem is lehetne. Mindössze egy ugrás gomb van (X), egy éles fordulás gomb (Négyzet), egy nézetváltás (Háromszög), és végül a figurázásokhoz a deszkát érinthetjük meg elöl/hátul (R1/R2). Nézetekből kettő van, bár azok közül a "belső" nem sok mindenre jó, legfeljebb érdekesség, hogy megnézhetjük, mit lát egy versenyző egy kicsavart szaltó közben.

A különböző figurákat az ugratóknál pontozza a gép, minél látványosabb mozdulatokat teszünk a levegőben, és minél szebben érkezünk le, annál több pontot kapunk. Például egy csavart szaltó egy jól időzített deszka érintéssel, és sima földet éréssel már egész szép summát ér, akár 800 pont fölé is mehetünk. Emberünk annál nagyobbat ugrik, minél korábban készülünk neki az ugrásnak, azaz minél tovább nyomjuk az ugrás gombot.

A dologban a nehézség az, hogy eközben már nem tudunk irányt változtatni. Ugyanígy működik a szaltók és a pörgések előcsalása is: az ugráshoz készülődéskor minél tovább nyomjuk az adott irányt, annál erőteljesebben és gyorsabban végezzük el a kívánt mozdulatot.



A startolás pillanatai

Ha jobb eredményt érünk el, a Sega Rallyhoz hasonlóan bekapcsolhatjuk az adott futam szellemképét. Ez feltétlenül jó ötlet volt, ám lévén, hogy a "szellem" egyáltalán nem átlátszó, hanem valóságos hús-vér versenyzőnek tűnik, egy kissé zavaró. Ugyanez mondható el a kommentátorról is, akinek a lelkesedése rövid idő után idegesítővé válik. Összességében nézve azonban a játék egyáltalán nem rossz: a pályaelemek változatosak, a fák ágai hallhatóan suhannak el a fülünk mellett, vagyis egész jól beleélhetjük magunkat.

cool boarders — Kiadja: Sony

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

P L A Y S T A T I O N

✓ egyszerű irányítás • izgalmas pályák • az első ilyen játék
✗ a bukások szörnyen idétlenek

79%

FIFA 97

Amióta az Electronic Arts kijött az első FIFA Soccerrel SNES-re és MegaDrive-ra, azóta a fociprogramok terén ez a játék számít a követendő mintának. A játék élethűségét, könnyű kezelhetőségét, és a remek digitalizált hangeffekteket mindenki emlegette, aki csak a program közelébe került. A fantasztikus 300 változattal csak nőtt a játék népszerűsége (ez volt az első változat, ami real time grafikát használt), majd jött a '96-os kiadás a 32 bites konzolokra, ami ismét fergeteges sikert aratott.

Idén nem sokkal a PC-verzió után érkezett meg PlayStationre a FIFA 97, ami ugyan nem akkora mérföldkő, mint a tavalyi kiadás, ám azért sok mindenben újat tud felmutatni. Ahogy már megszokhattuk a játékosok, a mezük és a csapatok most is egytől-egyig tökéletesen élethűek. A figurák kidolgozásán sokat javítottak, kimunkáltságukra jellemző, hogy a mezükön lévő szám is jól olvasható. A 3D-s, renderelt figurák valóságos személyekről digitalizált mozdulatokkal rúgják a bőrt, fejelnek, és még sorolhatnám, mi mindent csinálnak, hiszen tényleg mindent tudnak, amit az igazi játékosok. Ezeket a mozdulatokat ráadásul most még jobban összehangolták, hogy a focisták mozgása minél emberibb legyen. Az eredmény tényleg fantasztikus, bár a Sega Worldwide Soccert szerintem nem sikerült felülmúlni. Szolgáltatásait tekintve azonban vitathatatlanul a FIFA a best.



Az eredmény egyben szégyenletes



Petry nem áll igazán a helyzet magaslatán

Újdonság, hogy ezúttal teremfoci is választható, amivel igen gyorsan pergő meccseket játszhatunk. A többféle üzemmód már alapvető követelménynek számítanak: aki a játéktermi focikat kedveli, bekapcsolhatja az arcade-módot, aki pedig mindenben a valósághűségre törekszik, annak ott a simulation üzemmód. Az irányításon is finomítottak, például amennyi ideig nyomjuk a lövés gombot, olyan erővel fogunk rúgni. A stadionok kimunkáltsága hibátlan, bennük a tökéletes látványt nyolc kameranézet biztosítja. A visszajátszásnál ezeken kívül van még egy állítható kamera is, amivel tetszőleges távolságból és szögből nézhetjük újra az eseményeket.

A FIFA'96-ban annak idején elsőként kértek fel hivatásos kommentátort a "közvetítésekhez", ilyenből most kettő is van. Tulajdonképpen a két riporter egymással beszélget, és elég sűrűn ismétlik önmagukat. Az viszont nagyon tetszik, hogy ezúttal is bemondják a játékosok neveit, noha a kiejtéssel akadnak némi gondok. Például nehezen tudtam rájönni, hogy a "Cszertoj" az Csertői akar lenni., de persze ez legyen a legnagyobb probléma.

fifa 97 — Kiadja: EOA

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

P L A Y S T A T I O N

✓ Megszámlálhatatlan opció • teremfutball • teljesen valósághű
✗ Alig akad használható kameranézet

95%

JetMoto
Tengerre magyar!

Valószínűleg pusztán a véletlen műve, de nagyon úgy tűnik, mintha minden egyes N64 játékra – mintegy válaszlépésként – kijönne egy PlayStationre készült vetélytárs. Most itt van a Jet Moto, ami bizonyítja, hogy a PlayStation hardvere is képes egy WaveRace típusú játék futtatására – méghozzá ugyanolyan minőségben!

A FŐBB JELLEMZŐK

A Jet Moto egy roppant izgalmas verseny-játék, nem mindennapi járgányokkal. Úgy kell ezeket a járműveket elképzelni, mintha jet skiket crossmotorokkal keresztezték volna, ugyanis a hullámokon kívül remekül helytállnak a dimbes-dombos szárazföldön is. A 10 izgal-


A jeges pályán mindenütt szakadékok szegélyezik a pályát

mas pályát a legkülönfélébb miliőkbe helyezték: a "hullámlovagláson" kívül száguldozhatunk havas csúcsok között, mocsaras vidéken, vagy egy óriási metropolisz feletti vaspályán. Nagyon helyesen – hogy teljesítményorientált legyen a dolog – először csak három pályán próbálkozhatunk, és ha azokon legalább a közepes nehézségi szinten elsők leszünk, úgy kapjuk az újabb pályákat. Ez az 1 játékos (*1Player*) bajnokságra (*Full Season*) vonatkozik. Ketten egymás ellen versenyezhetünk a *Head to Head* opcióval, ilyenkor két részre osztódik a képernyő. A pause menüben állíthatjuk, hogy függőlegesen, vagy vízszintesen történjen az elválasztás (az utóbbit javaslom). A *Load Game* (állástöltés) opció sejteti, hogy a menetek után lehetőségünk lesz állásmentésre, amennyiben van memóriakártyánk. A főmenü utolsó pontja az *Options*, ahol a szokásos opciókat állítgathatjuk, úgymint nehézségi szint, körök száma, irányítás, stb... Az 1 játékos módban továbbá indulhatunk külön futamon is (*Single Race*), a *Custom Circuit*tel pedig mi állíthatunk össze bajnokságot, és azt is meghatározhatjuk, hogy pontozásos alapon, vagy a menetidőket összegezve, esetleg kieséses rendszerben folyjon a küzdelem. A *Practice* gondolom nem szorul magyarázatra: gyakorlást jelent.

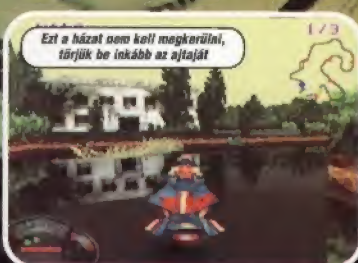
A pályákat jókora ugratók, vízesések tarkítják, nem beszélve a fákról és a kidőlt fatörzsekről, amelyeken igen csúnyákat lehet bukni. A pályáknak nem csupán a kidolgozása figyelemre méltó, hanem az ötletes formatervezésük is. Van például olyan pálya, ahol egy U alakú kanyar "leírása" után azt tapasztaljuk, hogy a lemaradt versenyzőkkel szemben száguldunk. A futamok betöltése előtti térképeket érdemes jól szemügyre venni, mert nem csupán a tereptárgyak helyét figyelhetjük meg, hanem esetleg a titkos átjárók helyét is kiszúrhatjuk. A mocsaras pályán például van egy ház, amit nem kell megkerülni: a kapuját áttörve keresztülszáguldhatunk rajta.

A JET SKI-VÁLASZTÉK

Elsősorban a pályák tervezése miatt lebilincselő a játék, ami persze mit sem érne jól irányítható jet skik nélkül. Négy csapat öt-öt versenyzője közül szelektálhatunk. A kiválasztásuknál rövid ismertetőt olvashatunk róluk, a fényképük alatt látjuk a járművük tulajdonságait. Ezek sorrendben: kezelhetőség, gyorsulás, tömeg, emelkedés. Szerintem érdemes súlyosabb járgánnyal indulni – még ha nehezebben kezelhetők is – mivel jobban gyorsulnak, másrészt ha ütközünk egy másik versenyzővel, mi leszünk az, aki nyeregben marad. A kezelhetőség kijelzőjét egy kicsit csalókának tartom, mert igaz, hogy egy kisebb jet skit könnyebb bedönteni, ám a súlyosabb járműveknek kisebb az emelkedésük, azaz kevesebb időt töltenek a levegőben, a talajon vagy a vízen pedig jobban lehet kanyarodni.


A leszakadt hidak peremén könnyen fennakadhatunk

Az irányításhoz a gázon (X) és a féken (Négyzet) kívül az irányító többi gombjára is szükségünk lesz. Az L1 és R1 gombokkal élesen vehetjük a kanyarokat, az L2 és R2 gombokkal pedig egészen bedöntjük a motort. A háromszöggel használhatjuk a turbó meghajtást, amiből körönként négyet kapunk, s végül a körrel a néhány kanyarban fellelhető "kapaszkodókat" kaphatjuk el. Ezek a kapaszkodók fénynyalábok formájában mutatkoznak meg, és ugyanúgy működnek mint például Batman batmobilján a vonóhorog: ha megfelelő ívben csimpaszkodunk rájuk, változatlan sebességgel akár 90 fokos fordulatot is vehetünk. Ha azonban a fordulóponthoz túl közel kapjuk el őket, könnyen az oszlopnak csapódhatunk. Két gomb még kimaradt a felsorolásból: a Starttal pau-zálhatunk, a Selecttel pedig a háromféle nézet közül választhatunk.


Ezt a házat nem kell megkerülni, törjük be inkább az ajtaját

Pont a múltkori számunkban írtunk a MotoX-ről, így most nem kell túlságosan visszamennem az időben, hogy valami összehasonlítási alapot találjak. A MotoX volt az a játék, ahogyan NEM szabad egy crossversenynek kinéznie, most pedig itt az ellenpélda, a követendő etalon. A versenyzők mozgatása egészen elképesztő. A járgányok a terepviszonyoknak megfelelően bukdácsolnak, a pilóták pedig mindig úgy "rugóznak", mint az igazi versenyzők. A nagyobb ugratókat szinte a gyomrunkkal is érezhetjük. A bukások is jópofák: vagy elszállnak a pilótáink, vagy pont fordítva, emberünket üti ki valami a nyeregből, és a jármű szalad tovább egymagában. A zene a régi amerikai krimik hangulatát idézi, de mégis teljesen passzol ide is. A jet skik törzsének a puffogása és a többi effekt pedig tökéletesebb nem is lehetne. Néha egy-egy jajgatás erejéig még a pilóták is megszólalnak, s ha mondjuk lezuhanunk egy szakadékba, egy üvöltést vagy egy vérfagyasztó sikolyt is megeresztenek. Versenyőrülteknek tehát igazi csemege az anyag, WipeOut-rajongóknak külön a figyelmébe ajánlom.

Vári Zoli


Némelyik pálya turistalátványosságokat is tartogat

jet moto Kiadja: Sony

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

P L A Y S T A T I O N

✓ Realisztikus irányítás • remek pályák
✗ a fákkal teli pályák néha már kiszámíthatatlanok

92%

TRANS-AM

Számítástechnika és Multimédia
elektric

Nyitvatartás: H-P 9-17
Bp. 1145. Titel u. 2/b.Tel/Fax: 164-05-79, 251-7916
Rádiótel.: 06-20-344-391, Fax: 184-22-49
http://www.oditech.hu/transam/

Professzionális Multimédiás termékek a Trans-Am-tól!

HANGKÁRTYÁK:
Eredeti Sound Blasterek: Sound Blaster 16 IDE
Sound Blaster 16 rádiós
Sound Blaster 16 MCD ASP
Sound Blaster AWE 32 CSP



GUS hangkártyák: Gravis Ultra Sound OEM
Gravis Ultra Sound ACE
Gravis Ultra Sound Pro II. PNP

CD DRIVE-OK:
- 6x-, 8x-, 10x-, 12x-es sebességű
- Külső és belső
- At buszos, SCSI és saját vezérlős
- Típusok: * SONY
  * PANASONIC
  * TOSHIBA
  * NEC
  * PIONEER
  * MITSUMI
  * SANYO



HANGFALAK:
-7 W aktív hangfal (1 pár)
-12 W aktív hangfal (1 pár)
-25 W aktív hangfal (1 pár)
-40 W aktív hangfal (1 pár)
-80 W aktív hangfal (1 pár)
-120 W aktív hangfal (1 pár)
-150W aktív hangfal (1 pár)
-240 W aktív hangfal (1 pár)

CD ÍRÁS
800,- + ÁFA - tól
anyagár nélkül! Megbízható anyagra, rövid határidővel, garanciával! Hanganyag CD-re írásánál a digitalizálási költség 40,- Ft/perc. (Hordozó lehet audio és DAT kazetta is.)

2 x 40 W aktív hangfal + táp	3.200,-	Gravis Ultrasound 16 OEM	9.920,-
2 x 120 W aktív hangfal + táp	5.840,-	6x-os sebességű Mitsumi CD drive	15.200,-
28800 MWAVE faxmodem + hangkártya + üzenetrögzítő egyben	18.240,-	8x-os sebességű Sony CD drive	17.200,-
14400 Fax Modem kártya	6.560,-	S3 Trio 64 V+ 1MB PCI SVGA kártya	5.600,-
33600 Fax Modem kártya	15.840,-	17" Pro View SVGA monitor	77.600,-
VIDEO STREAMER (3GB/180perc)	11.920,-	1.3 GB Seagate IDE winchester	30.560,-
Sound Blaster 16 rádiós	12.200,-	1.7 GB Seagate IDE winchester	34.560,-
		Pentium 133 Intel CPU	25.500,-

Ha kíváncsi teljes árlistánkra, hívja a FaxBankot! Tel.:180-8611 Kód: 1471 # Tone üzemmódban

Komplett gépek tetszőleges összeállításban, 386-tól Pentium 200-ig, 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával, raktárról! Teljeskörű szervízszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

Áraink ÁFA nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.

Kedvező lízing feltételek!!! Kérje viszonteladói árjegyzékünket!!!

Az alábbi új helyeken is találkozhatsz az 576 KByte PC CD-ROM választékával:

HP Duna Szakáruház

MAX Trust Kft
IX. Boráros tér 7.
(Duna Ház)
Tel.: 3100439

JÁTÉKBOX

Duna Plaza
Váci út 178.
Tel.: 4651030

Gyűjteményem számára

vásárolnék, vagy az 576 KByte-ban kapható programokat adnék régi könyvekért, papírrégiségekért, 1920 előtti képes levelezőlapokért.
Cím: 1389 Budapest, Postafiók 132.
Tel.: 1295-303 (9-14 óráig)

Automex

Automex CD Center 1077 Bp., Wesselényi u. 21. Tel.: 268-0885, Fax: 267-8546
Automex CD Shop 1072 Bp., Rákóczi út 4-6. Tel.: 351-5015, Fax: 322-3817
Postai utánvét: 1410 Budapest, Pf. 185. Tel.: 266-3480
Naprakész információk: a Teletext 682. oldalán
e-mail: info@automex.com www.automex.com

Aztech sorozat 9990 Ft



Megapack 9990 Ft



Megapack 7990 Ft

ÚJ! Honfoglalás 5990 Ft

ÚJ! Athén-Atlanta 13990 Ft

FORMA 1 KORMÁNY 34990 Ft



Expert sorozat 4990 Ft

HARDVER SAROK!
Írható CD-ROM → 1080 Ft
Floppy lemezek → 680 Ft-tól
CD-ROM Drive 8X → 16600 Ft
CD-ROM Drive 4 lemezes 4X → 13200 Ft
Aktív hangfal 25/50/120/2240 W → 3000/3800/6900/6400 Ft
Hangkártya SB 16/32, AW X 64 11200/17200/36200 Ft
SVGA Color Monitor
14" LR NI Samsung (2 év g.) → 39800 Ft
Fax modem 14,4/33,6 → 6200/17990 Ft
Használjon keményebb hardvert! Kinőtt számítógépét vagy más alkatrészeket kedvező áron beszámítjuk, ha nálunk vásárol újat. Üzletünkben bármilyen számítástechnikai alkatrészt, eszközt megvásárolhat, illetve postai úton is megrendelhet.



Fatar MIDI billentyűzetek teljes skálája megtalálható bemutatótermünkben: 31000 Ft-tól 166400 Ft-ig. MIDI szoftverek és tartozékok nagy választékban és kedvező áron kaphatók. Ugyanitt műsoros videokazetták audio CD-k és más kiegészítők is megvásárolhatók.
Automex Media Store
1072 Bp., Rákóczi út 4-6.
Telefon: 351-5016, Tel./fax: 351-5017

Viszonteladók jelentkezését várjuk! Színvonalas kiszolgálás, hatékony bizományos értékesítés.
Az árak az ÁFA-t nem tartalmazzák!

DragonHeart

A Sárkányszív című film immár lefutott a magyar mozikban, ám a Saturnosok csak most foghattak neki "élőben" a nagy kalandnak. A játékról a PC-s verzió kapcsán már írtunk, tehát aki azt olvasta, innen már sok újdonságot nem fog megtudni, leszámítva néhány apró eltérést.

A játék nem mondhatni, hogy túl szorosan, de azért nagy vonalakban a film eseményeit követi. Egy különös fantasy világban járunk, ahol a Kerekasztal lovagjainak a mítosza ugyanúgy él, mint a sárkányokról szóló legendák. A bonyodalmak ott kezdődnek, amikor egy csata során az ifjú trónörökös, Einon halálos sebet kap, és csak egy Draco nevű sárkány tudja megmenteni, a saját szíve felének megosztásával. Történetünk főhőse, Bowen, a herceg tanítómestere amikor látja, hogy ezután a fiúból gonosz és kegyetlen uralkodó lesz, otthagyja addigi hivatását, és legendás sárkányölővé válik. Csak később, a félszívű sárkánnyal újra találkozva ébred rá, hogy a hiba nem a sárkány szívével van...

Az akció oldalt scrollozódó, szépen megrajzolt pályákon zajlik, digitalizált emberi szereplőkkel, és 3D-s, prerenderelt sárkányokkal. Mint az a felsorolásból kitűnik, a vizuális élményben hiba nincs, s ugyanez szerencsére a gyönyörű zenékről, és a remek hangeffektekről is elmondható. A játék hangulata még talán a filmnél is jobb.



A nem mindennapi grafika már az első pályán megmutatkozik

A DragonHeart első ránézésre egy hagyományos, mondhatni sablonos akciójátéknak tűnik, ám amint elkezdünk komolyabban játszani vele, kiderül, hogy ez nem így van. Kezdődik a küzdelem meneténél, ahol többféle speciális mozdulatot is elsüthetünk, s nem csak az életerőnkre kell figyelnünk, hanem az alatta lévő, fáradtságot mutató kijelzőre is. A fölösleges suhintgatásoktól hősünk kifárad, ha pedig teljesen kimerül, pár másodpercre – amíg kifújja magát – nem képes megvédeni magát. Ha tehát fogytán az erőnk, inkább vonjuk magunk elé a pajzsunkat.



Draco kezdetben elég barátságtalan hozzánk

A hordókat mindig vágjuk ketté, mert energiát adó kupákat, valamint különböző fegyvereket és pajzsokat találhatunk bennük. Az ellenség által elejtett gyöngyöket pedig szintén szedjük össze, mert a pályák között - ott, ahol az állásmentés is van – a shopba betépve fegyvereket, vagy extra életet vásárolhatunk értük.

Miután a második pálya végén legyőzzük Dracot, szövetségesünkké válik Einon ellen, és onnantól a bal felső gombbal – ha van kürtünk – segítségül hívhatjuk őt is. Draco animációja még szebb mint PC-n, a pusztaságon például egészen távolról érkezik, szinte kirepül a képernyőből. Igaz, ennek lett egy zavaró következménye: ahol tereptárgy van az útjában, ott nem hívható. A pályák között egyébként néhol felpattanhatunk Draco hátára, ezeknél a részeknél csak arra kell figyelnünk, hogy azonnal leüssük a gép által megadott irányt. A CD-n összesen hét megsemmisítendő sárkány vár ránk, és persze egy rakás útonálló, viking, meg barbár, egyszóval van bőven kaszabolni való. Sok szerencsét!

dragon heart — Kiadja: Acclaim

- LÁTVÁNYOSSÁG
- JÁTSZHATÓSÁG
- SZAVATOSSÁG
- ZENEBONA

SEGA SATURN

✓ Gyönyörű zene és grafika
✗ Nem túl változatos ellenfelek

86%

Pinball graffiti

Láttatok már történettel rendelkező flipperjátékot? Mindeddig én sem, de a mai világban ugyebár semmi sem lehetetlen. A Pinball Graffiti betöltésekor a hagyományos üzemmód (Pinball Play) mellett egy kaland üzemmód (Story Play) is választható. Az előbbinél a szokásos módon három flipperasztal közül szelektálhatunk, és azokon játszhatunk egyedül vagy ketten versenyezve, míg az utóbbit választva egy kissé "rágógumi ízű" történet főhősévé válunk. Egy fanyatett sorsú fiatalembert alakítunk, aki valamikor sztár volt egy egyetemi kosárlabdacsapatban, ám miután egy autóbalesetben – ahol természetesen egy kisgyereket próbált megmenteni - eltörte a lábát, derékba tört a karrierje. Hősünk mély letargiába esett, így tévedt be egy nap egy füstös bárba. És lőn, hirtelen egy flipperautomatát megpillantva megtalálta életének új értelmét: ő lesz a világ legjobb flipperjátékosa.



A látványos vagy a távoli részekhez ütve a golyót, a gép automatán nézetet vált

A Story Playen indulva tehát az USA térképe jelenik meg, melyen a mi helyzetünket kezdetben Los Angeles-ben jelöli meg a gép. A megjelenő keretben nyolc ikon közül választhatunk, nézzük azok jelentését. **Az autóval** utazni tudunk, már amennyiben vettünk kocsit, vagy repülőjegyet. **A kulccsal** minden városban a helyi motelben szállhatunk meg, erre akkor van szükség, ha már kimerültünk, vagyis a HP pontunk már nulla felé közelít. Ez utóbbi egyébként minden aktív tevékenységgel csökken, és ha nem figyelünk rá, egyszer csak lebetegszünk, és költséges kórházi kezelésre szorulunk. **A labda** egy elég szokatlan lehetőség (legalábbis egy flipperjátéktól), ugyanis hősünk eredeti hobbijának hódolhatunk: 100$-os téttel kosárlabda párbajra hívhatunk ki embereket. **A kupa** talán a legjelentősebb számunkra, azzal indulhatunk bajnokságokon, de persze csak akkor, ha épp rendeznek az aktuális városban ilyet. Ha nem, azt közli a gép, vagy megadja, hogy mennyi idő múlva kéne visszatérnünk. **A cipővel** városnézésre indulhatunk, ami mondjuk legtöbbször csak haszontalan időtöltés. **A sörös korsó** a helyi bár meglátogatását jelenti, és ott kihívni valakit egy menet flipperre, persze szintén pénzben játszva. (Szerencsére az ellenfél játékát nem kell végignéznünk.) Az összegyűjtött dollárjainkat a **pénztárcát** kinyitva költhetjük el, itt vehetünk például használt kocsit, és más egyéb hasznos és haszontalan dolgot. A felsorolásból már **csak az irányító** van hátra, ezzel egy menübe jutunk, ahol a tárgyainkat használhatjuk, a térképet és a statisztikánkat tanulmányozhatjuk, valamint állást menthetünk és tölthetünk.

Noha kalandjátéknak nevezni a Story Playt túlzás lenne, az ötlet azért nem rossz. Csak azt furcsallottam, hogy minden városban ugyanaz a kosárlabdás, kártyás, meg cirkuszos flipperautomata van; három asztalnál igazán többet tervezhettek volna. Az asztalok kidolgozása viszont egyáltalán nem rossz: a teljes 3D miatt bármilyen szögből nézhetjük őket, az alapbeállításnál még a gép automatán rá is közelít a lényegesebb részekre. Jó dolog az is, ahogy az asztal rázását megoldották: az irányító jobb felső gombja a jobb kezünket, a bal pedig a bal kezünket jelenti. A mátrixképernyő viszont egyáltalán nem lett szett, nem is hasonlít mátrixképernyőre, és mellesleg "pompás" ötlet volt, hogy a gép állandóan berakja a képernyő közepére, hogy még véletlenül se lássuk a golyókat...

Vári Zoli



Ez a kosárlabdás asztal a fő pálya

pinball graffiti — Kiadja: Virgin

- LÁTVÁNYOSSÁG
- JÁTSZHATÓSÁG
- SZAVATOSSÁG
- ZENEBONA

SEGA SATURN

✓ Az alapötlet figyelemre méltó
✗ Kevés választható asztal

73%

CINKELT LAPOK

STRIFE (PC)

GPS: megmutatja a koordinátákat
SPIN: zenét vált
OMNIPOTENT: isten mód
BOOMSTIX: az összes fegyver nálunk van
RIFTxx: szintugrás (01-32)
STONECOLD: az összes ellenféi meghal a szinten
DONNYTRUMP: 300 arany

TERMINATOR: SKYNET (PC)

Az Alt+\ megnyomása után:
SUPERUZI: Super Uzi géppisztoly
WHOAMI: Kiírja a nevünket
COUNTERS: Koordináták
ILLBEBACK: Következő küldetés
ARNOLD: Az összes fegyver nálunk van

MECHWARRIOR 2. (PC)

ISEENFIREANDISEENRAIN: végtelen töltény
OOOHHHLLLAAALLLAAA: hőkövetés
TIKRULESLIKETHECOMSTARBABY: a küldetés sikeresen befejeződik
CRAZYSEXYCOOL: végtelen jumpjet
ANTIJOLT: idő hosszabítás

HARVESTER (PC)

DUSTIN: 1. szint, Lodge
BOSTON STRANGLER: 2. szint
HELTER SKELTER: 3. szint
MURDERER: az összes fegyver
SON OF SAM: az összes használható tárgy
NICK: visszaállítja a HP-t

RAYMAN (PC)

Esőembert is mondhatnánk, de az egyszerűg kedvéért maradjunk csak Rayman használatánál, ha erre a Ubisoft által kiadott gyönyörű mászkálós játékról beszélünk. Szép-szép, de mit ér vele az ember ha nehéz, nem? Mit tehet ilyen esetben? Például betekinthet az 57ó cinkelt lapjaiba...
RAYLIVES - életek számának növelése 99-re
RAYPOINT - energia tuningolás maximumra
GOLDFIST - egy marék arany extra
WINMAP - szintugrás
POWER - minden tudás

TIME COMMANDO (PC)

Íme egy-két pályakód egy gyönyörű, de talán a lehetetlenség határát súroló játékhoz.

	Easy	Normal	Hard
Roman	YPTERFGZ	QJSLVABL	SOIOLGNK
Japanese	NKTOLVIF	KAYAGEAF	TFJSVJMC
Middle Age	VMXYICCS	MZFSPQBO	XFYAMXIE
Conquistadors	FDQLUGGCC	AVMJFGBU	ZOVASAIV
Wild West	ZRENQFIR	EVBSVTCV	BOOSGWLW
Modern Wars	FBTAWPFC	YLMGXBG	VEJMMQKO
Future	ALPYPJFO	ZEYPCENQ	
Beyond Time	YBQLYABR	JMFBLGMB	

WARWIND (PC)

A Warcraft programozói igazán kitettek magukért, s mesterművük nyomdokain létrehozták ezt a kiváló stratégiai játékot. A nagy elődhöz hasonlóan itt is van egy mondat elrejtve a programban, melyek használatával előnyökre lehet szert tenni. Ilyenek például a...
!THE SUN ALSO RISES - (meglepi)
!THE GOLDEN BOY - 5000 credit

MASTER OF ORION II (PC)

Rég várt program, de sajnos - szerintem legalábbis - nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket! Az ALT nyomvatartása közben a következő szavakat pötyöghetitek be:
EINSTEIN - minden technológia feledezése
MOOLA - 1000AC
MENIO - a kutatásokkal kapcsolatos újabb csalás
ISEEALL - látható lesz az összes bolygó és játékos helye
SCORE - pontozás megmutatása

NECRODOME (PC)

KNIGHT - legyőzhetetlenség
GIMMESOMESUGARBABY - az összes fegyver
EXCALIBUR - összes fegyver
SHRUBBERY - összes power up
RABBIT - pajzsok maximumra
IGOTBETTER - energia maximumra
VERYSMALLROCKS - végtelen muníció
SMALLROCKS - max. muníció
UNLADENSWALLOW - végtelen gáz
SWALLOW - gázfeltöltés
CAMELOT - szintteljesítés
ANTIOCH - ellenségek likvidálása
RUNAWAY - összes fegyver ellövése

Hogyan kell használni e csalásokat?! Nos, egyszerű, de nagyszerű: a párbeszéd ablakban - amit a T betű lenyomásával hozhattok elő - írjátok be őket.

MEGARACE 2 (PC)

A következő kódok a DOS verzióhoz vannak és MEGARACE parancs után kell őket beírni.
SPEED - még gyorsabb gépek
MONEY - új játék(!) kezdése esetén 99.999 pénzzel indulhattok
MAP - megmutatja a pálya térképét
GAME - intro átugrása
NOLANCE - Lance Boyle kihagyása

SUPERFROG (AMIGA)

Egy-két pályakód, s máris jöhet a békabecsinált!
1-2 - 234644
1-3 - 447464
1-4 - 747822
2-1 - 446364
2-2 - 984448
2-4 - 477444
3-1 - 343522
3-2 - 992324
3-3 - 891332
3-4 - 467464
4-1 - 813234
4-2 - 467464
4-3 - 182394
4-4 - 452234
5-1 - 984841
5-4 - 093152
6-1 - 383772
6-2 - 981122
6-3 - 817632
6-4 - 398112

MEGALOMANIA (AMIGA)

Állítom, hogy az Amigára készült játékok legjobbja előtt vagyunk. Még ma is szívesen ülök le és állok neki játszani vele, s talán mások is ugyanígy vannak vele. Nekik szánom ezt a szerény, de szükség esetén nagy segítséget nyújtó kódot: OFBA-XUNKHIN, amivel 300 emberkével kezdhetünk 3rd epoc ban.

NIGHT SHIFT (AMIGA)

Pályakódok következnek:
1 - CBBL
2 - BCAP
3 - BCAP
4 - ALAA
5 - AALC
6 - CPPA
7 - CALB
8 - ABAC
9 - ALLC
10 - LBPP
11 - BACP
12 - CPBP
13 - PCBA
14 - ACPB
15 - PPAA
16 - BBAB
17 - BPCP
18 - PLLP
19 - BBAB
20 - CAAC
21 - LCAA
22 - PCLB
23 - PCCL
24 - PALC
25 - BAAL



26 - PCCB
27 - BCLB
28 - PBBA
29 - CPCA
30 - CCBP

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 (MEGADRIVE)

A következő trükk három titkos menüt hoz elő. A Start Game/Options képernyőn gyorsan nyomjuk be: A, C, FEL, B, FEL, B, A, LE. A kód hatására többek között beállíthatjuk a folytatások számát, kiválaszthatóvá tehetjük a főnököket, játszhatunk a rejtett játékkal, stb.

Human Smoke kiválasztása: menjünk a karakterválasztás képernyőjére, és válasszuk ki a Robo Smoke-ot. Ezután tartsuk lenyomva a bal irányt, majd a nagy ütés, kis ütés, nagy rúgás, kis rúgás gombjait mind, még mielőtt a küzdelem elkezdődne.

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 (SNES)

Human Smoke kiválasztása: a copyright képernyőn tartsuk lenyomva a LE irányt, és az A-t. Eresszük fel őket, majd a Williams képernyő megjelenésekor ugyanígy tegyünk a JOBB iránnyal, és a B-vel. Végül a "There is no knowledge that is not power" feliratnál az X és Y gombokkal játszuk el ugyanezt, s ezeket is eresszük fel. Ha a címképernyőnél ekkor megjelenik Robo Smoke, nem hibáztuk el. Ezután válasszuk ki Robo Smoke-ot, és rögtön tartsuk lenyomva egészen a meccs kezdetéig a következő gombokat: BAL, X, Y, L és R. A kettes irányítóval ez utóbbit ugyanígy tehetjük meg, csak a BAL irány helyett JOBBAT nyomjunk.

PRINCE OF PERSIA 2 (SNES)

Nem jelenthet gondot a játék végigvitele, ha a birtokunkban van a szintugrás kódja – igaz, hogy így aztán viszont nem jelent túl sok izgalmat. A level skiphez menjünk az Options képernyőre, és nyomjuk le és tartsuk is lenyomva a LE, LE, A, X, és az L gombokat ebben a sorrendben. Ha jól csináltuk, a háttérben a felhők gyorsabban szállnak. Most indítsuk el a játékot, és amikor pályát akarunk ugrani, egyszerűen nyomjunk egy SELECT-et.

DIE HARD TRILOGY (PLAYSTATION)

A múltkor adósok maradtunk, hogy a harmadik pályán mit idéz elő a Cheat kód (Pauzálás után R2-t nyomva tartani, majd BAL, JOBB, FEL, LE, NÉGYZET.). Nos, ennek a hatását a kettes irányítón a START lenyomásával tudjuk kamatoztatni: a HÁROMSZÖGGEL kiakaszthatjuk az órát, az X lenyomásával pedig pályát válthatunk.

SOVIET STRIKE (PLAYSTATION)

Ha esetleg problémátok adódott volna valamelyik szint teljesítésével – amin nem lepődnénk meg – itt vannak a pályakódok a játékhoz. A beíráshoz menjünk a "Load" opcióra, majd az "Enter"-re.

Crimea Mission: WORSTCASE
Black Sea Mission: GRANDTHEFT
Caspian Mission: GROZNEY
Dracula Mission: CHERNOBYL
Kremlin Mission: CIVILWAR

TOBAL NO.1 (PLAYSTATION)

Az alábbi cheat egy új fajta kameranézetet hív elő:
A karakterválasztásnál tartsuk lenyomva az L2-t és az R2-t, amíg a küzdelem el nem kezdődik.

LOMAX (PLAYSTATION)

A következő nagyszerű cheattel pályát ugorhatunk Lomax-szel. Játék közben nyomjuk le a LE+START-ot, ezzel lepauzáljuk a játékot. Ezután tartsuk lenyomva a felfele irányt, és üssük be: HÁROMSZÖG, KÖR, X, és NÉGYZET. Ekkor egy kis szám jelenik meg a bal felső sarokban, ezzel választhatjuk ki a kívánt pályát. Mindössze annyit kell tennünk, hogy az L1+SELECT-et az adott sorszám eléréséig nyomogatjuk, és az L1+START-tal indítjuk a pályát. A fentieken kívül ráadásul van még egy plusz lehetőség is a kódnak köszönhetően: ha az L1+NÉGYZETET lenyomjuk a játékban, Lomax bárhová elrepülhet a pályán. Az összes nehezen elérhető helyet így könnyedén megközelíthetjük, s csak újra le kell ütnünk az L1+NÉGYZETET, hogy újra visszaessünk a talajra.

WIPEOUT 2097 (PLAYSTATION)

A CD elindítása után várjuk meg, amíg a PlayStation logo megjelenik, majd tartsuk lenyomva az L1+R2+START+SELECT gombokat. Ezeket végig a csalás bevitele alatt így kell tartani, különben a dolog nem fog működni. Csak a START gombot engedjük majd el a címképernyő megjelenésekor, de nyomban utána azt is nyomjuk le újra. Ha jól csináltuk, a főképernyőn a szó szoros értelmében állati járgányok közül választhatunk.

Új versenytípusok válnak kiválaszthatóvá a következő kódok beírásával az Options menü Password opciójánál:

Challenge1- NÉGYZET, KÖR, NÉGYZET, HÁROMSZÖG, KÖR, HÁROMSZÖG, HÁROMSZÖG, KÖR, NÉGYZET, NÉGYZET, NÉGYZET, HÁROMSZÖG, X, NÉGYZET.

Challenge2- NÉGYZET, KÖR, NÉGYZET, HÁROMSZÖG, KÖR, HÁROMSZÖG, X, NÉGYZET, X, HÁROMSZÖG, HÁROMSZÖG, X, KÖR, KÖR.

STAR GLADIATOR (PLAYSTATION)

Íme egy újabb rejtett karakter, Blood. Előcsalásához a következőt kell tennünk: a címképernyőn, ami alatt az Arcade Módot elindítjuk, tartsuk lenyomva a Selectet, és továbbra is tartsuk így. Menjünk Bilsteinre (kiválasztását lásd: az előző számunkban), és adjuk be: X, NÉGYZET, X, NÉGYZET, X, NÉGYZET, JOBB, KÖR, HÁROMSZÖG, KÖR, HÁROMSZÖG, KÖR, HÁROMSZÖG, L1+R1

Egy különös cheat: rögtön a karakterválasztás után tartsuk lenyomva a LE+L2+R2-t amíg a meccs el nem kezdődik, minek hatására a küzdőtéren teljes sötétség fogad minket.

STREET FIGHTER ALPHA 2 (SATURN)

Sakura néhány jópofa győzelmi animációt mutat be, ha az alábbi gombokat benyomva tartjuk a küzdelem befejezése után: A - táncolni fog, B - lerúgja a cipőjét.

BUG! (SATURN)

A szintválasztó kód a Bug!-hoz – amit a Start/Options képernyőn kell bevinni – így hangzik: BABYSEALS. Ebből az irányítón nem létező betűket az angol égtájaknak megfelelő iránynak kell érteni, tehát a kód: B, A, B, Y, LE, JOBB, A, BAL, L (bal shift), LE. Ezután bármelyik szinten csak tartsuk lenyomva a bal shiftet, mire a fel vagy le irányba nyomva a D-padet a megadott irányban szintet ugorhatunk.

SEGA RALLY (SATURN)

A már korábban leközölt halom cheathez íme még egy kis adalék: ha a képernyőn nem akarunk semmiféle kijelzőt látni, a kocsiválasztáshoz már eleve úgy menjünk, hogy az X, Z és az A gombokat lenyomva tartjuk, majd továbbra is nyomva tartva őket, így választjuk ki a kívánt autót.

CLOCKWORK KNIGHT (SATURN)

Pályaválasztás: a címképernyőn (amíg a Press Start felirat látható), adjuk be: BAL, FEL, JOBB, LE, JOBB, JOBB, FEL, R gomb. Ekkor előjönnek a pályanevek, és a le/fel irányokkal tudunk közülük válogatni.

Utolsó szint: miután beütöttük az előző kódot, adjuk be: BAL, JOBB, JOBB, FEL, JOBB, JOBB, FEL, LE, JOBB, JOBB, FEL, R gomb. Ezután két FEL irányt nyomva megtalálhatjuk a legvégső szintet, a Last Boss-t.

999 élet: a címképernyőn (amíg a Press Start felirat látható) üssük be a FEL irányt kilencszer, a JOBB irányt kilencszer, a LE irányt hatszor, a BAL irányt hétszer, majd Z, X, Y, Y, Y, Z gombokat. Ha sikerrel jártunk, a gép újra lejátssza a kezdő muzsikát.

Millió pont bonus: menjünk végig a 2-2 pályán kevesebb mint 30 mp alatt.

VIRTUA COP (SATURN)

A Ranking Mode opció behívásához nem feltétlenül kell végigjátszani a játékot, hanem meg lehet oldani egy kis csalással is. Csak várjuk meg, amíg a főmenüből visszatöltődik a SEGA logo, s a C-t nyomva tartva gyorsan üssük be: FEL, LE, BAL, JOBB. Ha jól csináltuk, egy lövést fogunk hallani.

A ranking móddal együtt ezzel egyébként az options menüben megjelenik egy nyíl, amivel lapozgatva a menüt további lehetőségeket, mint például freeplayt kapcsolhatunk be.

A fegyverválasztás kódja: ezt szintén a SEGA logonál kell bevinni, a C folyamatos nyomvatartása mellett. A kód pedig: LE, FEL, JOBB, BAL, FEL, FEL, BAL, JOBB. Ekkor, csakúgy mint a Ranking Mode csalásnál, egy pisztolylövést kell hallanunk. Ezt a kódot egyébként csak akkor lehet bevinni, ha már a Ranking mód választható. A fegyverválasztást az options menüben kapcsolhatjuk be, a játék során pedig úgy válogathatunk a fegyverek közül, hogy lepauzáljuk a játékot, és eközben próbálunk tölteni.

VIRTUAL HYDLIDE (SATURN)

A játék elején a program megkérdezi, hogy véletlenszerűen kreálja a világot, avagy kóddal. Mi ez utóbbit válasszuk. Kódszónak a következő cheateket írhatjuk be: SWORD - varázskard, ARMOR - darksword, HYDLIDE - páncélzat és harcos nyaklánc. Az említett tárgyakat majd a temetőben találhatjuk meg.

Halló, halló, itt van megint az Első Független CoVboy Rádió márciusi adása, ami a médiák jó szokása szerint reklámmal kezd: műsorunk nem jött volna létre, ha nincs az 576 Kbyte. Mint a későbbiekből kiderül, műsorunkat még támogatja a Nőtanács, valamint a Tanácstalan Nők. A mostanság érkezett borítékok tartalmában feltűnt nekem valami, ami nekem nagyon nem tetszik: a PC-sek és konzolosok egymás iránti elég vegyes érzelmei, amit talán a kutyák és a macskák közismerten jó viszonyához tudnék hasonlítani. (Ez csak egy szemléltető példa volt – nem szeretnék olyan leveleket kapni, hogy valaki azt írja, hogy kutyába sem veszem, esetleg mindene teljesen megmacskásodott tőlem!) A levelek egy része a harci harsonákat zengető kiáltvány, illetve szózat kategóriába tartozott ("Halál a konzolokra! PC-seké a hatalom!", avagy "A PC-sek most már menjenek a... (szóval oda)) – a kedélyek további háborgatását elkerülendő, ezek közkinccsé tételétől inkább eltekintek. Inkább olyan témákat boncolgatunk, amelyek többször ismétlődtek és megoldhatóak, vagy legalábbis van rájuk magyarázat.

Érdekes lehetőséget vetett fel például a konzol-PC arány kapcsán alábbi kuncsaftunk:

Ebben a februári számban (meg az utóbbi 5-6-ban is) egymást szidják a PC-sek és a konzolosok. Lenne nekem erre egy ötletem, bár lehet, hogy már ti is foglalkoztatok vele. Ez az újság most 50 oldalas, amiből 28 oldal a PC, 8 oldal konzol, 16 egyéb, tehát: 56% PC, 16% konzol, 32% egyéb. nekem konzolom van, mégis megveszem az újságot, de szerintem vannak sokan, akik nem. Arra gondoltam, hogy miért nem csináltok két kisebb újságot. Ha jól számolom, 318 Ft/50 oldal=6.36 Ft. Tehát lenne 2 újság, kb. 30 oldalas. Az egyik számítógépes (PC, Amiga, 64), a másik pedig konzolos (SNES, Saturn, PSX, stb.), ami 250 Ft-os áron sokkal jobban menne, mert olcsóbb mint most, és csak az van benne, amit az ember szeretne. Így nem is lenne akkora háború a két tábor között. Sőt, akinek van mind a kettő, valószínű megvenné ezt is, azt is. Sőt, sőt, a 6.36*30 oldal=190.8 Ft (így újságonként, majdnem 60 Ft plusz lenne belőle).

Ez még a CD-mellékletnél is jó lenne, ugyanis a mostani állapotban, ha PC CD van az újsághoz, miért vegye meg drágábban, akinek nincs is PC-je. Ez visszafelé is igaz a konzoloknál. (Pl. erről is lehetnének kérdőívek.) Csárádi Attila, Gödöllő

Kezdjük ott, hogy a statisztika olyan dolog, mint a bikini: sok mindent megmutathat, de a legfontosabbat mindig el kell takarnia, különben kitör a botrány. Ezen megfontolásból nem tanácsos variálni a százalékokkal, már csak azért sem, mert az általad egyéb kategóriába sorolt apróságok (tartalom, csevegő, poszter, stb.) mindenkinek szólnak. Nem igazán jó a számolás azzal 6.36/oldallal, már csak azért sem, mert ha jól összeszámoljuk azért van vagy 56 az 50 oldal (vagy te borító és poszter nélküli újságot kaptál februárban?), és sajnos a nyomdák sem úgy számolják ki az áraikat, hogy ha 56 oldalnál x Ft-ra jön ki egy oldal, akkor 32 oldalnak 32x lesz az ára. Azonkívül a fogyasztói ár képzése elég mély víz, amibe most inkább nem merülnék bele, mert félő, hogy netán belefulladok. Egyébként természetesen elmélkedtünk azon, hogy esetleg két újságra kellene bontani az 576-ot, de a végeredmény több okból is az lett, hogy pillanatnyilag még nem lenne értelme. Talán majd 1-2 év múlva.

CD-téma: Ha jól emlékszem, pontosan az általad említett okokból merészeltem azt mondani, hogy HA lesz CD, akkor NEM az újság mellékleteként, hanem ÖNÁLLÓ kiadványként jelenne meg, mert nem óhajtjuk olyan emberek zsebéből a pénzt kihúzni, akik az újságot megvennék, de a CD-t csak dobókorongnak tudnák használni. Kérdőívezgetés természetesen ezzel kapcsolatban is lesz – érdeklődő típus vagyok.

Nem tudom megszámolni, hányszor írtam már nektek. Csak azt szeretném közölni veletek, hogy nem vagyok megelégedve az újsággal. A következő okok miatt: a PC-s játékok ismertetői és leírásai elnyomják a konzolos ismertetőket/leírásokat. Pedig azt hiszem PSX-re is van anyag bőven.Tehát azt kérném tőletek, és azt hiszem, nem vagyok egyedül, hogy PSX-re több oldalt szenteljetek. A sz*r anyagokat ne tegyétek bele ebbe az egyébként f***a újságba. Pl. Hulk (PSX), IntMotoX (PSX), az előbbi 25%, az utóbbi 52%. Kérlek benneteket, annyi profi játék jelenik meg, ne égessétek magatokat ilyen fertelmes anyagokkal. Ami pedig már volt az újságban, ne tegyétek azért bele, mert most megjelent PC-re is, pl: Daytona, Sega Rally, Panzer Dragoon, Virtua Cop. Kispataki Miklós (MIKE)

Valami nekem azt súgja, hogy neked talán Playstationöd lehet. (Lélekbúvárnak még tán jó leszek...) Egyébként nem értünk egyet ezzel az 'elnyomósdival', meg azzal sem, hogy PSX-re olyan rettentő sok anyag lenne. Vári "Kon" Zoli minden friss konzolanyagról karcol valamit, PSX-re meg aztán különösen. (Bár megjegyzem, hogy nagyon gyanúsan méregette a boltban a N64-et...) Az, hogy egy anyag úgymond 'sz*r' vagy sem, az egyéni megítélés kérdése. Ha a százalékok zavartak volna meg, akkor még van egy megjegyzésem. A szerzőkhöz az volt a legelső kérésem, hogy ugyan próbálják már kicsit reálisabban kezelni azokat a százalékokat, több okból is. Egyrészt: kritikát írnak a játékról, és nem reklámot. Másrészt: ezt az újságot megveszi vagy 15.000 ember, és elolvassa legalább háromszor ennyi. Ha ennyi embert át akarnak verni, akkor ne cikkeket írkáljanak – menjenek inkább politikusnak. Összehasonlítási alapuk bőven van, hiszen minden szerzőnk egy adott kategóriában versenyez. Nem muszáj egy játéknak már rögtön 80%-ról indulnia csak azért, mert egyáltalán megjelent. (Ez mondjuk nem vonatkozna a Dungeon Keeperre, de az nem is fog soha megjelenni.) Jó, az elődöm nem szerette az alacsony számokat – én viszont a reálisakat szeretem. A PC-re megjelent SEGA-játékok pedig nem foglaltak olyan szörnyű sok helyet, mint ahogy most sem fáj senkinek az LBA vagy a COLC PSX-re, nemde? Van persze másik oldal is:



Halló-halló 576 Kbyte! A vonal végén Kabal beszél. Rendszeres olvasója vagyok az újságnak (meg van rendelve) 1993.10.18, 16:45:32 óta, amikor is betévedtem a Pozsonyi úti 576 Shopba és megvettem a 'Morál Kombat'-os címlapú részét az újságnak. Az újság azóta is szuper, baró, ász, remek, állat, király, ...DE! Az utóbbi időben elszaporodtak a PSX-es és Saturnos cikkek és elnyomják a szegény PC-s oldalakat. Mindannyian tudjuk a PSX-Saturnosok és a PC-sek száma között különbséget, így nyilvánvalóvá válik, hogy mely cikkekből kell többet és melyekből kevesebbet írni. Ahogy a nagyapám is mondta: "Aki habozik, az csak borotvahab!" Végezetül felhívnám a figyelmedet egy DrDisc nevű pszichopatára, aki szabadlábon garázdálkodik, és gyilkos leveleivel hátbatámadja az embert.



Ui: Az újság frissesége sem utolsó! Míg más újság még az első részről sem írt, ti már leírást készítettetek a Down in the Dumps 2-ről!

Igen, ez nekem is feltűnt. Miután kinyomták. Egyetlen lehetséges magyarázatot tudok elképzelni: amíg nem figyeltem oda, a jövőből jött ufók szálltak le a levilágítóban, és így akartak üzenni az utókornak.

Ui2: Ha már így belejöttem az írásba, megkérdezném, melyek a kedvenc játékaid PC-re (ízlésfelmérés)!

Panzer General, Sid Meier Microprose-cuccai (Civ, Railroad Tycoon, stb.), meg általában a stratégiai és grafikus kalandjátékok.

Kabal alias Börcsök András, Budapest (Melléklet: Anti Konzol Csoport zsebposzter, mint a múltkor)

Most már tényleg kezd lefárasztani ez a sok elnyomás ebben az újságban. Igyekszünk mindenkinek a kedvére tenni, de mivel kereteink sajna még végesek, ez mindig csak a másik tábor rovására mehetne. Konzolokon lehetőség szerint minden kezünkbe kerülő újdonságról szoktunk írni, PC-nél pedig a jobb eresztésekről. Szerencse a szerencsétlenségben, hogy azért a témákban bőven akad átfedés is. Javaslom, helyezkedjünk Varga Zsolt, szegedi olvasónk álláspontjára: "Szerintem a PC és a konzol szépen megférnek egymás mellett, Felesleges ellentéteket szítani." Úgy legyen. Most pedig énekeljük el kórusban a 'Szeressük egymást, gyerekek' kezdetű kis songot.

Na, ezzel megvolnánk. Most a súlyos témák után, kikapcsolódásnak jöhet egy mókás darab, mert olyanok is szoktak akadni:

Helló, CoVboy! Hát ezt is megérte a világ! CoVboy az 576-ban! Ez jó, nem árt egy kis frissítés. Ki lesz a következő? PC-X-esek, Gurusok? Nem baj! Felőlem jöhetnek ők is! Egyébként én az ELTE-n tanulok jogi-bölcsész-pszichoanalitikus szakon. Ebben nem vagyok biztos. Lehet, hogy nem anal-, hanem oral-. Ebben nem vagyok biztos. Sőt, ezenkívül még azt hallottam rólad, hogy részeges csirkefogó vagy! Nem baj részeges lehet valaki, csak alkoholista ne legyen, Mondjuk ebben nem vagyok biztos. Mármint abban, hogy ezt hallottam. Jámbor Zoltán, Budapest

Nem vagyok biztos, hogy ebben a problémában én, avagy az ön körzeti orvosa-e az illetékes. Biztos, ami biztos (ha egyáltalán van olyan), feltenném egy kérdést: vajon ön mint hallgató, vagy mint kiállított darab tartózkodik azon a tanszéken?

Kerekasztal beszélgetés következik. Pro:

A poszterekhez nem is tudok semmit hozzászólni, a lehető legjobb, ami csak lehet, mindenképpen maradjon. Ferencz Csaba, Mónosbél

Kontra:

Nem tudom mennyire népszerű az újság közepén levő poszter, de én személy szerint kitépem, és már megy is a szemetesbe, mert nem tudok vele mit csinálni. (**Pedig saját tapasztalatból tudom, hogy például kiváló repülőt lehet belőle hajtogatni. Komálom az analóg játékokat is.**) Ez lehet, hogy azért van, mert én 27 éves vagyok, és nem ragasztom tele a szobámat ilyenekkel, de lehetne erről is kérdőívet csinálni, hogy ez mennyire kelendő, ugyanis ezen a 4 oldalon 2-3 játék ismertetője még simán elférne. Charley, Gödöllő

Volt olyan problem is bőven, hogy felesleges három poszter, ha abból kettő túl kicsi. Hm. Ezen lehet elmélkedni. Esetleg mostantól csinálhatunk olyan kompromisszumot, hogy ha van két frankó poszter, akkor abból lesz két nagy plakát, ha csak egy igazán jó van, akkor egy nagy plakát, a hátoldalán két leírással. Nem az nem jó, mert akkor az a gond, hogy ki kell szedni a leírást az újságból. Mindegy, majd kitalálom. Feldobok egy bélást és fej-vagy-írás alapon – vagy esetleg megírhatnátok a véleményeteket ez ügyben.

Pro:

Jó lenne visszahozni a COMIX Cornert. Nem értem, miért tűnt el rögtön, miután átvetted a főszerkesztői címet, CoVboy! Ferencz Csaba, Mónosbél

Kontra:

Volt néhány rovat (esetleg van is), amit sehogy sem tudok hová tenni. Úgymint: COMIX corner, Manga rovat, novella, meg ilyenek. De kérem, ez egy számítógépes újság, nem?! Pozsgai Gábor, Kecskemét

Erre már válaszolni sem merek. Legjobb, ha megfogadom az egyik levélíró tanácsát, ami így hangzik:"Legjobb, ha mindenkinek a kedvébe jársz, CoVboy!" Oké. Úgy teszek. Áprilisi számunkban pedig majd közlöm a májusi lottó és kenó nyerőszámokat.

Apropó. A Comix Corner eltűnését egyébként érdekes módon a legtöbben csekélységem feltűnésével hozták kapcsolatba. Legyen szabad jelezni, hogy nekem nem fájt az a Comix Corner, nem én üldöztem ki az újságból. A rovat hiányának ennél sokkal prózaibb okai vannak: januárban – jó szokása szerint – T.J. nem hozta időre a cikkét, így tehát a rovat szépen beleszürkült a háttérbe. Azóta T.J. PC-ismertetőket irkál, meg Magic the Gathering kézikönyvet, továbbá cédulákat nekem, amelyeken megható történetet mesél George Washington gyermekkorából, amellyel azt magyarázza, hogy most azokat miért nem hozza. Ha valaki hiányolná a képregényeket, Manga-rovatot vagy egyéb elfeledett kezdeményezéseket, írja meg nyugodtan, megfelelő érdeklődés esetén majd életet lehelünk beléjük. Ha jól emlékszem, ezért adtam fel találós kérdéseket a múlt havi kérdőíven is. Álltam itt, mint...ööö... Amundsen a Déli-sarkon, és fogalmam sem volt, hogy 'Mit kíván a magyar nemzet?'. Most már azért kezd lassan kezd derengeni.

A másik nagy fájdalma a levélíróknak az volt, hogy mikor lesz végre megint stábfotó. Szerintem a januári vidámság közepén volt, csak a nyomda ördöge Down in the Dumps feliratot csempészett fölé. De ha mindenki erre vágyik, akkor semmi gond, mert holnap hozom a Polaroidot, és egész nap itt fogom élvezni vele a pillanatot. A felvételek tán még poszternek is jók lesznek.

Végezetül egy levél, amely hűen szemlélteti, hogy mily nehéz is az életem:

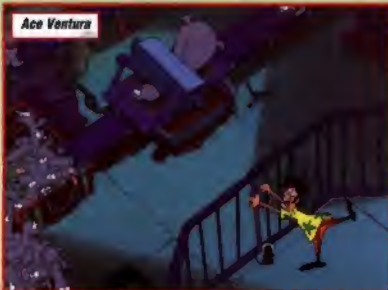
CoVboy! Ha csak kimondom ezt a nevet, rögtön beleremegek. Szia! Mi két őrületesen szexis lány vagyunk, és teljesen beindultunk rád! Ha a két csodálatos szarvadra gondolunk, vagy a négy patádra, hát az olyan érzés, mintha a mennyországban járnánk. Come to us, CoVboy! Nem bírjuk tovább nélküled! Ha úgy érzed, hogy már a munka teljesen kimerített, és nem tudsz bírni magaddal, akkor hvj fel minket! Több telefonszámon is elérhetsz: a 104-es, a 105-ös és a 107-es számok közül bármelyiket tárcsázhatod. Ha beleszól valaki, a következőket tedd: mondd be a lakáscímedet és azt a mondatot, hogy "Azonnal gyertek, nagyon sürgős, én már nem bírom tovább!" Negyed órán belül megérkezünk hozzád mi ketten, és megnézzük a bélyeggyűjteményedet.

Siess, már nem bírjuk sokáig! Puszi, puszi: Cs. Gizi és Sz. Pálma

Hmmmmmmmm. Vagy két órája felhívtam mind a három számot egyszerre (nagytermészetű gyerek vagyok), és most egy kicsit elbágyadtam. Megyek csicsikálni. Menjetek ti is, álmodjatok szépeket! Viszlát a következő számban – már amennyiben az állandó telefonálgatás közben tudok rá időt szakítani...

ÉRKEZÉSI OLDAL

Ha valaha versenyt hirdetnének a Világ Leginfantilisebb Nyomozója kategóriában, minden bizonnyal orr- és hajhosszal Ace Ventura nyerné meg a nemes versengést. A Jim Carey által megszemélyesített


Ace Ventura

mozihős a 7th Level jóvoltából most bevonul a PC-kalandjátékok birodalmába, ugyanis interaktív rajzfilm lett belőle á la Discworld 2. vagy mondjuk Larry 7. A történet a filmektől teljesen független, de szokás szerint az állatok körüli szövevényes bűnügyek (hová lettek a bálnák? ki tüntette el a huskykat? ki sajtol olajat a fókabébikből? ki rántotta ki a csirkét...) kibogozása lesz a feladat. Magától értetődő, hogy a számítógépes animáció lehetőségei és az igazán pihent agyú szerzők maximálisan biztosítják, hogy a játékot is ugyanaz az enyhén debil báj lengedezze be, mint teszem azt a mozikat. Pár alkalommal már sikerült a röhögéstől lehullanom a stokiról, de most szomorú vagyok, mert e kósza sorok írása miatt átmenetileg abba kellett hagynom. Meg azért is, mert a kalandokat elég sűrűn ügyességi részek is színesítik, akarom mondani 'monokromalizálják' – már amennyiben létezik ilyen szó. Sebaj, ha sikerül elócsalogatnom a fókát a WC-csészéből és átterelnem az elektromos angolnákat a fürdőkádba, akkor be tudom kapcsolni a notebookomat, és a következő számban végig is játszuk ezt az épületes marhaságot.

A Magic the Gathering valószínűleg minden idők legnépszerűbb kártyajátéka, leszámítva persze a snapszert meg a fájert, amelyek szintén nagyon fantasydús elfog-


Magic the Gathering / Acclaim

laltságok. Nem is kerülhette el sokáig a számítógépes adaptációt. Snapszer és fájer nem lesz az áprilisi tréfánkban (még írom őket. Win95 alá, természetesen, anélkül nem élet az élet), annál inkább lészen Magic the Gathering. Sőt, abból rögtön kettő is, ugyanis az


Magic the Gathering / Microprose

Acclaim és a Microprose is kiadott egy-egy verziót, saját elképzelései szerint. Mindkettő elég meglepő darab a maga nemében. Az Acclaimest kicsit visszafogottabb grafika jellemzi, ellenben a harci részek teljesen real-time-ban zajlanak, mint holmi C&C-klónban. A Microprose-verzióra elsősorban kétes szépségű doboza hívja fel a figyelmet, továbbá Heroes of Might and Magic 2-t idéző grafikai megvalósítása. Kissé meghökkentő, hogy nem csak a grafika, hanem a mászkálós részek is idézik ezt a frankó kis játékot, ami azért elég érdekes vonás egy MTG-feldolgozásban. Házi zsugabubusunk (T.J.) már vadul vív mindkettővel, tehát a következő számban össze is eresztjük őket. Itt ragadnám meg az alkalmat és a billentyűzetet, hogy egy jó hírrel örvendeztessem meg a nagyérdemű közönséget: mire ezt olvassátok, az 576 Kbyte shopjaiban már '100% unofficial, ámde magyar nyelvű' kézikönyvvel szerezhető be a Magic the Gathering by Microprose.

Lesz még egy összecsapás, csak most kivételesen focimenedzserek kerülnek nagyító alá: piros sarokban versenyez a jó öreg Electronic Artstól a Fifa Soccer Manager, kék sarokban a jó fiatal ESM-től a Football Masters.



Football Masters

Pár oldallal ezelőtt boldogan tapsoltam az S.P.Q.R.-nek, hogy milyen csodaszépen életre keltették a majd kétezer évvel ezelőtti Rómát. Áprilisban Tapsi Hapsi visszatér, ha nem is Air Jordannel, hát XIV. Lajossal. A Cryo új játékának a színhelye ugyanis Versailles 1685, a Napkirály udvara. Csodaszép 3D renderelt hátterek, 3D szereplő – még mielőtt Quake-mániások a shotgunjukhoz kapnának, megsúgom, hogy ez egy kalandjáték és sajnálatos módon senkit nem lehet lelövöldözni benne (bár páran azért megérdemelnék). A környezet csodaszép, ám a felszín alatt ördögi cselszövények fonják be az egész királyi udvart. A mi feladatunk, hogy kibogozzuk az intrikák kusza hálóját és leleplezzünk egy összeesküvést.

Végre eljött a március 1., a Nintendo64 európai megjelenésének időpontja. Bár jelenleg mindössze csak



FIFA Soccer Manager

négy játék kapható a géphez, már megérkezett az Acclaimtől a Turok: Dinosaur Hunter is, amit mellesleg néhány dilettáns már át is keresztelt Jurassic Park 2-re. A játékban Turok, a dínóvadász szerepében az a feladatunk, hogy felkutassuk egy különleges szerkezet, az "Időgömb"darabjait, mielőtt ellenségünk, a "Hódító" hidat tudna létesíteni vele birodalma és a Föld kö-


Versailles 1685

zött. Gyönyörűen megszerkesztett 3D-s világokban barangolhatunk, ahol a rengeteg speciális fény, és egyéb effektus miatt minden abszolút valóságosnak tűnik. A Doom stílusú anyagban komplex megoldásra váró pályák várnak ránk, teli misztikus, egyre erősebb, és persze egyre hatalmasabb őslényekkel, szörnyekkel, és robotokkal.


Turok: Dinosaur Hunter

APRÓHIRDETÉSEK

AMIGA KíNÁL

A1200 + szines monitor + külső drive + 2 db joy + 2 db mouse + 500 db lemez játékokkal 75.000 Ft-ért eladó. Érd.: Illés Tamás Nyíregyháza, Erkel F. u. 4. Tel.: 06-20-283-362

Eladó CD32, 2 db control pad, 28 db CD (pl: Alien Breed 3D, Tower Ass ATR, Jungle Strike, Heimdall 2, Shadow Fighter, Rise Worms, Bubba U Stix, Litil Divil, Imp.Mis.2025,Cannon Fodder,Universe,Brian the Lion stb. Tel: 1375-505

C64 KERES

Kék Nintendo GameBoy-omat 2 játékkal, garanciával elcserélném 8 bites számítógépre: C116, C+4, joy illesztő floppy, sok prg, irodalom, esetleg ráfizetéssel. Más is érdekel! Bartkó Zoltán 3762 Szögliget, Rákóczi út 21.

C64 KíNÁL

Eladó Commodore 1048-as szines monitor C64-re vagy Amiga számítógéphez. Irányár: 20.000.- Érd.: 419-4117

PC KíNÁL

Sürgősen eladó PC-re a Lost in Time c. CD-s játék 2000 Ft-ért. Tel:(06)-72-328-990, Harangi István.

EGYÉB KERES

NES-re keresek: Zelda Legendája, Link kalandja, Faxanadu, Kirby kalandja kazettákat. Telefon: 06-36-315-509 Dávid Árpád 3300 Eger, Faiskola u.6. fsz.2.

EGYÉB KíNÁL

Eladó SNES + 2 joy + ASCII pad 15500 Ft. Super GB 5000, USA konv. 2300, DKCI-II 7-8000Ft, 11 db játék 4-5000 Ft-ért. Pl: Megaman, Pitfall, Lion King. Tel.: 92/327-242 Péter

Eladó Megadrive-ra eredeti FIFA Soccer '95 - szuper foci - mindössze 5000 Ft-ért. Tel.: 06-88-372-359 Harcos Gábor

Eladó egy GG + 4 játék (Sonic2, Columns, Out Run, Psyhic World) + adapter 24000 Ft-ért. Tel.: 261-0325

Eladó egy darab SNES játék W.F.RAW. Ár megegyezés szerint. Tel.: 06-29-423-757 Robit keresd délután.

Eladó SEGA GG Power adaptorral. Játékok: Columns, Shinobi, Star Wars, MKII olcsón. Ár: megegyezés szerint. Érd.: (94)330-969, 9700 Szombathely, Hóvirág u.20.

Eladom SNES-re: MK3 - 8000Ft, Killer Instinct - 7000Ft, de ha együtt veszed - 14000Ft. Cím: Pénzes Andor, 4138 Komádi, Széchenyi út 28.

Eladó: SEGA MD2 + 4 db joy + MK 2-3, FIFA 96, Sonic 2, Urban Strike, Super Street F2, Back to Future3. Érd.: Taba Ernő Soltvadkert, Zalka 41. Tel.: 06/78/381-512 este 6 után. Irányár: 60.000Ft

Jó állapotban lévő GameBoy 101-es játékkal (DK2, Aladdin, Tennis) eladó. Levélben kérem a visszajelzést! Cím: Forgács Gergely 8900 Zalaegerszeg, Sas u. 30.

Eladó egy kitűnő állapotú GameGear + 3 játék + adapter. Irányár: 20000Ft. Ugyanitt PC-re 3D Movitz Maker CD eladó. Irányár: 8000Ft. Érd. lehet a 06/96/413-091

Kifogástalan állapotban lévő PSX játékok eladók: WiPeout 2097, Tomb Raider, Tekken2, Starblade Alpha. Érdeklődni: 34 334-941 (16-tól Gyurkó Péter)

SNES-re eladó: Donkey Kong Country 7.000Ft, Killer I. 7.000Ft, Mortal Kombat1 - 6500Ft, T2 - 4000Ft, Killer I. USA + konverter 5.500Ft. Keresem: Super SF2. Érd.: Ferencz Zsolt 6352 Fajsz, Honvéd u. 47. Tel.: (78) 368-626

PSX-re eladó programok: FIFA '97, Crash Bandicoot, Destruction Derby2, Die Hard Trilogy. Érd.: délelőttönként a 06-29-330-426-os telefonszámon

Eladó CD32 billentyűzettel, egérrel, játékokkal, extra CD-vel külön-külön is! Reális árak! Tel.: (57) 461-084

Eladó egy NES + 2 joy 8000Ft, 20 db program 2500Ft/db: egybe 50000Ft. Plussz SNES programok 8000-4000Ft/db. Tel.: 06-60-460-013 (17 óra után)

Eladó GB 7 db programmal (Pl: Tom és Jerry, Star Trek) együtt 18e Ft, darabonként is, csak budapestieknek. T.: 294-97-81 esténként

SEGA MS játékok eladók. Válaszborítékért listát küldök. Cím: Ódor Gábor, 2151 Fót, Beniczky köz 10.

Eladó egy SEGA MD + 2 db 6 gombos távirányítós joy + 6 db program: Justice League, Lion King, stb. Cím: László György 6775 Kiszombor, Achim A. u. 3. Sürgős!!!

Eladó egy SNES + 2 joy + játékok: Earthworm Jim 1-2, Cannon Fodder, Killer Instinct, Lost Vikings, Starwing, NBA Live '96. Érd.: délután 2-től Tel.: 189-22-43. A játékok külön is megvásárolhatóak.

SNES játékok eladók: Mortal Kombat3: 6000Ft, International Super Star Soccer Deluxe: 6000Ft, Earthworm Jim: 4000Ft, Super Mario All Stars: 2000Ft. Tel.: 48-475-843

Eladó SNES + 1 joy + 1 db játék (Super Mario World). Érdeklődni a 06/57/404-284 telefonon. Irányár: 18.000Ft

EGYÉB CSERE

Elcserélem GameGear játékaimat: Road Rash, World Series Baseball-t, Beavis and Butthead vagy Ushra Monster Fruck-ra. Viczinger Dániel Tel.: 403-6228 (18-20 óráig).

Elcserélném SEGA Master System-emet + 4 db játékomat egy GameBoy-ra + 1-2 játékra. Tel.: 246-32-62

Apróhirdetési díjaink 1996. december 1-től az alábbiak szerint megváltoztak:

Magánszemélyeknek: 20 szóig 500,– Ft (áfával)
minden további szó 20,– Ft (a név, cím, telefonszám 1-1 szónak számít)
Közületeknek: 20 szóig 1000,– Ft (áfával) minden további szó 40,– Ft

Kérjük a hirdetés szövegét nyomtatott nagybetűvel írják.
A régi apróhirdetési szelvények a továbbiakban nem érvényesek.

Kedvezményes előfizetési akciónk továbbra is érvényes, előfizetési díjaink:

negyed évre: 850,–
fél évre: 1.650,–
egy évre: 3.200,–

Megrendeléseiteket pontos cím, név és időtartam megjelölésével várjuk az újság címére (1389 Budapest, Pf. 132).
Természetesen az eddig kiadott klubkártyák továbbra is érvényesek.

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMDD BE A FEKETE LYUKAKAT!

90/1 (ELFOGYOTT) CARRIER COMMAND, IRON LORD, SPACE QUEST II
90/2 BUDOKAN, F29 RETALIATOR, FUTURE WARS
90/3 CASTLE MASTER, MIDWINTER, VENDETTA
90/4 BLOOD MONEY, INDIANA JONES III, TUSKER
90/5 LOGO, RINGS OF MEDUSA, UNREAL
90/6 FULL METAL PLANET, OPERATION STEALTH, ROCKET RANGER
90/7 DAMOCLES, PRINCE OF PERSIA, WINGS
91/1 (ELFOGYOTT) CADAVER, SHADOW OF BEAST II, SUPREMACY
91/2 CODEMAN ICEMAN, DIZZY IV, INDIANAPOLIS 500
91/3 ELVIRA, NARCO POLICE, PARADROID 90

91/4 BATTLE COMMAND, DRAGONS LAIR II, LEMMINGS
91/5 (ELFOGYOTT) LAST NINJA III, NIGHT SHIFT, TURRICAN II
91/6 CHUCK ROCK, ESCAPE FROM COLDITZ WIZARDRY
91/7-8 (ELFOGYOTT) ARMOUR GEDDON, GEM X, RAILROAD TYCOON
91/9 (ELFOGYOTT) DEATH K. OF KRYN, DEUTEROS, F15 II
91/10 ELF, SPEEDBALL 2, THUNDERHAWK
91/11 (ELFOGYOTT) BATTLE ISLE, ROD LAND, SILENT SERVICE II
91/12 (ELFOGYOTT) CRUISE FOR CORPSE, HEAD OVER HILLS, UTOPIA
92/1 (ELFOGYOTT) EXILE, JAMES POND II, MOONFALL
92/2 (ELFOGYOTT) ANOTHER WORLD, CELTIC LEGENDS, RED BARON

92/3 (ELFOGYOTT) FORMULA 1GP, LARRY 5, POPULOUS 2
92/4 (ELFOGYOTT) BIRDS OF PREY, BLACK CRYPT, PINBALL DREAMS
92/5 MERCENARY 3, POOLS OF DARKNESS, SPECIAL FORCES
92/6 (ELFOGYOTT) EPIC, EYE OF BEHOLDER II, SOUL CRYSTAL
92/7-8 (ELFOGYOTT) CREATURES 2, DUNE, MONKEY ISLAND 2
92/9 HOOK, LURE OF TEMPRESS, SPACE QUEST IV
92/10 DARKSEED, PREMIERE, SIM EARTH
92/11 A TRAIN, SHADOW OF BEAST III, SWORD OF HONOUR
92/12 ATAC, PERFECT GENERAL, SILLY PUTTY
93/1 (ELFOGYOTT) GOBLINS 2, HUMANS, WIZARDRY 7

93/2 (ELFOGYOTT) COMANCHE, FLASHBACK, STREET FIGHTER 2
93/3 (ELFOGYOTT) DRAGON'S LAIR III, DUNE 2, SLEEPWALKER
93/4 (ELFOGYOTT) COBRA MISSION, ECO QUEST, X WING
93/5 (ELFOGYOTT) CHUCK ROCK II, DESERT STRIKE, SUPERFROG
93/6 (ELFOGYOTT) JORDAN IN FLIGHT, LEGACY, STRIKE COMMANDER
93/7-8 (ELFOGYOTT) LOST VIKINGS, SPACEHULK, SYNDICATE
93/9 (ELFOGYOTT) FIELDS OF GLORY, ISHAR II, LANDS OF LORE
93/10 (ELFOGYOTT) DARK HALF, ONE STEP BEYOND, WARLORDS II
93/11 (ELFOGYOTT) COMBAT AIR PATROL, PRIVATEER, SEAL TEAM
93/12 (ELFOGYOTT) NHL HOCKEY, SHADOW CASTER, SIMON THE SORCERER

94/1 (ELFOGYOTT) LARRY 6, MORTAL KOMBAT, SETTLERS
94/2 (ELFOGYOTT) ALONE IN THE DARK 2, DOOM, TFX
94/3 (ELFOGYOTT) HEIMDALL 2, SIM CITY 2000, SKIDMARKS
94/4 ARCHON ULTRA, DRAGONSPHERE, F14 FLEET DEFENDER
94/5 BENEATH A STEEL SKY, HORDE, UFO
94/6 IMPOSSIBLE MISSION 2025, SABRE TEAM, WRATH OF THE DEMON
94/7-8 AL QUADIM, K240, OVERLORD
94/9 (ELFOGYOTT) OUTPOST, THEME PARK, TIE FIGHTER
94/10 COLONIZATION, DELTA V, DOOM
94/11 ARMOURED FIST, DREAMWEB, MASTER OF MAGIC

94/12 ECSTATICA, INFERNO, NASCAR
95/1 LITTLE BIG ADVENTURE, POWER DRIVE, WARCRAFT
95/2 DESCENT, MAGIC CARPET, WING COMMANDER 3
95/3 ALONE IN THE DARK 3, HOKUM KA 50, NEWCOMER
95/4 DARK FORCES, LOST EDEN, US NAVY FIGHTERS
95/5 DISCWORLD, SKIDMARKS 2, UFO 2
95/6 FULL THROTTLE, MICRO MACHINES 2, RISE OF TRIAD
95/7-8 JAGGED ALLIANCE, METAL MARINES, VIRTUAL POOL
95/9 DUNGEON MASTER 2, MECHWARRIOR 2, PANZER GENERAL
95/10 COMMAND & CONQUER, FADE TO BLACK, NEED FOR SPEED

95/11 CEASAR 2, FIFA 96, SCREAMER
95/12 MORTAL KOMBAT 3, STONEKEEP, WORMS
96/1 INDYCAR 2, REBEL ASSAULT 2, THE DIG
96/2 DONKEY KONG COUNTRY 2, EARTHWORM JIM HEIDEN
96/3 SEA LEGENDS, TOUCHE, WING COMMANDER 4
96/4 BIG RED RACING, DUKE NUKEM 3D, RAYMAN
96/5 CYBERIA 2, EF 2000, STORM
96/6 BAD MOJO, MEGARACE 2, SETTLERS 2
96/7-8 AH64D LONGBOW, ECCO THE DOLPHIN, QUAKE
96/9 AFTERLIFE, BERMUDA SYNDROMA, RESIDENT EVIL



96/10 BROKEN SWORD, SCREAMER 2, TOMB RAIDER
96/11 FIFA 97, HARDLINE, TEKKEN 2
96/12 DESTRUCTION DERBY 2, PRIVATEER 2, VIRTUA FIGHTER
97/1 DISCWORLD 2, LARRY 7, TOONSTRUCK
97/2 FLYING CORPS, DIABLO, PHANTASMAGORIA 2

KEDVEZMÉNYES ÁRON RENDELHETŐ:

az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló 16 szám 999 Ft-ért, az 1994-es évfolyamból meglévő 7 szám pedig 1100 Ft-ért.

Legújabb akciónk:

az 1995-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 2500 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá. Ha rózsaszín postautalványon befizeted az összeget, a postaköltséget bármely teljes évfolyam rendelése esetén mi álljuk. A megjegyzés rovatba írd be: "RÉGI SZÁMOK"!

90/2.	79,-	91/2.	79,-	92/5.	98,-	94/4.	168,-	95/1.	218,-	96/1.	318,-	97/1	318,-
90/3.	79,-	91/3.	79,-	92/9.	98,-	94/5.	168,-	95/2.	218,-	96/2.	318,-	97/2	318,-
90/4.	79,-	91/4.	79,-	92/10.	98,-	94/6.	168,-	95/3.	218,-	96/3.	318,-		
90/5.	79,-	91/6.	79,-	92/11.	98,-	94/7-8.	336,-	95/4.	218,-	96/4.	318,-		
90/6.	79,-	91/10.	98,-	92/12.	98,-	94/10.	218,-	95/5.	218,-	96/5.	318,-		
90/7.	79,-					94/11.	218,-	95/6.	318,-	96/6.	318,-		
						94/12.	218,-	95/7-8.	576,-	96/7-8.	576,-		
								95/9.	318,-	96/9.	318,-		
								95/10.	318,-	96/10.	318,-		
								95/11.	318,-	96/11.	318,-		
								95/12.	318,-	96/12.	318,-		

Darabonkénti rendelés esetén eredeti áron (+ postaköltség!) rendelhetők az 576 KByte hét évfolyamából az alábbi példányok.



CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132.

PC CD ROM

JÁTÉKOK

100 ARCADE ACTION	1999
100 CLASSIC ACTION	1999
100 FIGHTING ACTION	1999
100 RACING ACTION	1999
100 SPORTS ACTION	1999
11TH HOUR	4999
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD	3999
1944 ACROS THE RHINE	3999
3D ULTRA PINBALL 2	5999
7TH GUEST	4999
ABSOLUTE PINBALL	9999
ABUSE	9999
ACE VENTURA	9999
ACTUA SOCCER	3999
ADV. CIVILIZATION	4999
ADV. OF BATMAN & ROBIN	2999-
AFTERSHOCK	5999
AFTERLIFE	4999
AH640 KOREA MISSION DISK	7999
AH64D LONGBOW	12999
AIRBORNE RANGER	1999
AL UNSER JR ARC. RACE	2999
ALBION	9999
ALEX D. PRO HOCKEY	3999
ALIEN INCIDENT	3999
ALIEN TRILOGY	10999
ARCADE EXPLOSION	1999
ARCADE FRUIT MACHINE	1999
ARCHER MACLEAN POOL	3999
ARCHIBALD	5999
ARCHIMEDIAN DINASTY	11999
ARE YOU READY & ALERT	4999
ARMORED FIST CLASSIC	3999
ASSAULT RIGS	4999
ATF	11999
BARBIE FASHION DESIGNER	11999
BATTLE ISLE 3	4999
BEDLAM	4999
BENEATH A STEEL SKY	3999
BEST 3D GAMES	2999
BEST ARCADE GAMES	2999
BEST BATTLE GAMES	2999
BEST GAMES OF 95	2999
BEST WINDOWS GAMES	2999
BIG RED RACING	3999
BIRDS OF PREY	3999
BLACK KNIGHT	3999
BLAKE STONE	2999
BLOD & MAGIC	10999
BLOODNET	3999
BLOODWING	3999
BROKEN SWORD	7999
BUG	9999
BUREAU 13	3999
BUZZ ALDRIN RACE	3999
C&C WARCRAFT II TOOL	4999
CANNON FODDER 2	3999
CAPTAIN QUASAR	9999
CAR & DRIVER	2999
CENTRAL INTELIGENCE	3999
CHAOS CONTROL	3999
CHRONICLES OF THE S	4999
CHRONOMASTER	4999
CIVIL WAR	HIVJ
CIVILIZATION	3999
CIVILIZATION II	11999
CLANDESTINY	4999
COLONIZATION	3999
COLOSSUS CHESS X	3999
COMANCHE 2.0 CLASSIC	4999
COMANCHE 3	HIVJ
COMBAT CLASSICS 3	4999
COMMAND & CONQUER	9999
COMMANDER BLOOD	3999
COMPLETTE ONSIDE SOCCER	6999
CONGO	3999
CONQUERROR AD 1086	5999
CONQUEST OF NEW W. DELUXE	9999
CREATURE SHOCK	3999
CREATURES	9999
CRUSADER NO REGRET	9999
CRUSADER NO REMORSE	HIVJ
CYBER SPEED	4999
CYBERIA	4999
D	3999
D1000	3999
DARK FORCES	4999
DARK LIGHT CONFLICT	HIVJ
DARKER	3999
DAWN PATROL	2999
DAWN PATROL HEAD 2 HEAD	HIVJ
DAY OF TENTACLE	3999
DAYTONA	9999
DEADLY GAMES	11999
DEATH RALLY	9999
DESERT & JUNGLE STRIKE	3999
DESTRUCTION DERBY	4999
DESTRUCTION DERBY 2	11999
(MAGYAR LEIRÁSSAL)	
DIABLO	11999
DIE HARD TRILOGY	HIVJ
DID S VIRTUAL WORLDS	4999
DOWN IN THE DUMPS	4999
DRAGONHEART	10999
DREAMWEB	3999
DUKE NUKEM II	2999
DUNE	2999
DUNGEON MASTER II	3999
DUST	3999
EARTH SIEGE	3999
ECSTATICA	4999
EF2000 EVOLUTION	11999
(MAGYAR LEIRÁSSAL)	
EF2000 TACTCOM	5999
(MAGYAR LEIRÁSSAL)	
EIGHT BALL DELUXE	2999
ELF	1999
EMPIRE SOCCER	1999
ERASER TURNABOUT	11999
EURO 96	4999
EVOLUTION CIV. II DATA	4999
EXTRACTORS	3999
EXTREME CHESS	10999
EXTREME RISE OF TRIAD	3999
F117A	2999
F14 FLEET DEF. & SCEN.	3999
F15 STRIKE EAGLE III	3999
F22 LIGHTNING 2	11999
FADE TO BLACK	9999
FAST ATTACK	9999
FIELDS OF GLORY	3999
FIFA SOCCER 97	12999
FIFA SOCCER CLASSIC	3999
FIRE FIGHT	4999
FLASHBACK	3999
FLIGHT UNLIMITED	HIVJ
FLYING CORPS	11999
FOOTBALL GLORY	2999
FOOTBAL MASTERS	7999
FORMULA 1 GP	3999
FORMULA 1 GP 2	9999
(MAGYAR LEIRÁSSAL)	
FRANKENSTEIN	1999
FREDDY PHARKAS	3999
FRONT LINES	4999
FULL THROTTLE	4999
FUN PACK	2999
FUN PACK 2	2999
FUN PACK 3	2999
FX FIGHTER	4999
GABRIEL KNIGHT 2	4999
GENEWARS	4999
GRAND PRIX MANAGER	3999
GRAND PRIX MANAGER 2 C.E.	12999
GREMLIN CD3 COMPILATION	2999
GUILTY	3999
HAND OF FATE	4999
HELLFIRE ZONE	3999
HERETIC SHADOW D S R	4999
HEROES OF THE 357TH	2999
HEROES OF M&M 2	11999
HI OCTANE	3999
HIND	9999
HOOK&LEGEND OF KYR.	4999
HUNTER HUNTED	11999
INCA	4999
INDIANAPOLIS 500	2999
INFERNO	3999
INTERNATIONAL ATHLETICS	1999
INTERNATIONAL SOCCER	1999
INTERNATIONAL TENNIS	1999
IRON ASSAULT	3999
JACK THE RIPPER	3999
JAGGED ALIANCE	4999
JAZZ JACK RABBIT	4999
JIMMY WHITE SNOOKER	3999
JOHNNY BAZOOKATONE	3999
JOURNEYMAN PROJECT	3999
JUNGLE BOOK	4999
JUNGLE STRIKE	6999
KID S KIT 4-7	9999
KID S KIT 8-12	9999
KINGS QUEST VI	4999
KKND	HIVJ
LABYRINTH OF TIME	4999
LANDS OF LORE	4999
LAST DINASTY	3999
LAURA BOW 2	2999
LEGEND OF KYRANDIA	3999
LEGEND OF KYRANDIA 3	3999
LEMMINGS 3D	4999
LINKS 386	3999
LITTIL DIVIL	3999
LITTLE BIG ADV. CLASSIC	3999
LOADSTAR	4999
LODERUNNER	3999
LORDS OF MIDNIGHT	5999
LORDS OF THE REALMS 2	12999
LOST EDEN	3999
LOST FILES OF S.HOLMES	3999
LOTUS 3	1999
MAGIC CARPET	3999
MAGIC CARPET 2	4999
MAGIC CARPET DATA	4999
MAGIC THE GATHERING - ACCLAIM	10999
MAGIC THE GATHERING - MICROPROSE	HIVJ
MANIAC SPORTS	3999
MANIC KARTS	3999
MASTER OF ORION II	11999
MAX	11999
MAXIMUM ROAD RACE	3999
MICROCOSM	4999
MONKEY ISLAND 1&2	4999
MORTAL COIL	3999
MUPPETS INSIDE	7999
NASCAR 2	10999
NASCAR & TRACK PACK	3999
NASCAR TRACK PACK	4999
NATO FIGHTERS	5999
NAVY STRIKE	4999
NBA LIVE 97	12999
NEED FOR SPEED SPEC.ED.	11999
NEED FOR SPEED 2	HIVJ
NHL 97 HOCKEY	HIVJ
NIGEL MANSELL W.CH.	1999
NINE	11999
NOCTROPOLIS	3999
NOMAD	2999
NORMALITY	4999
OBELIX	HIVJ
OFFENSIVE	4999
OLYMPIC GAMES	3999
OLYMPIC SOCCER 96	3999
OVERLORD	3999
PANDORA DIRECTIVE	11999
PANZER DRAGOON	11999
PATRICIAN	3999
PBA BOWLING	3999
PERFECT WEAPON	HIVJ
PHANTASMAGORIA 2	11999
PINBALL 2000	2999
PINBALL CONSTRUCTION KIT	10999
PIRATES GOLD	3999
POLICE QUEST SWAT	5999
POWER CHESS	10999
POWER CORRUPPTION & LIES	6999
POWER DRIVE	6999
PREMIER MANAGER 3 DELUXE	4999
PRISONER OF ICE	4999
PRIVATEER	3999
PRIVATEER 2 DARKENING	12999
PRO PINBALL - THE WEB	7999
PSYCHIC DETECTIVE	3999
PSYCHO PINBALL	3999
PUSH OVER	1999
PYROTECHNICA	3999
QUAKE	9999
RAILROAD TYCOON DELUXE	3999
REBEL ASSAULT	4999
REBEL ASSAULT 2	HIVJ
RED ALERT - C&C 2	11999
REPÜLŐ KASTÉLY	7499
RESURRECTION - R.O.ROBOTS 2	4999
RETRIBUTION	3999
RETURN FIRE	9999
RIDDLE OF MASTER LU	4999
RISE & RULE OF ANC.EMP.	5999
RISE OF ROBOTS	7999
RISE OF TRIAD	3999
ROAD RASH	9999
ROAD WARRIORS	2999
ROLLING STONES VOODO LONGUE	3999
SAM & MAX	3999
SCARAB AKA CYBERWOLF	HIVJ
SCREAMER	HIVJ
SCREAMER 2	9999
SEA LEGENDS	9999
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP	11999
SENSIBLE GOLF	3999
SENSIBLE W.OF SOCCER	HIVJ
SHADOW CASTER	3999
SHANNARA	3999
SHAREWARE PACK	5999
SHELL SHOCK	4999
SHIVERS	3999
SHOCK WAVE ASSAULT	3999
SILENT STEEL	3999
SILVERLOAD	3999
SIM CITY	3999
SIM PARK	9999
SLEEPWALKER	1999
SLIPSTREAM 5000	3999
SMURFS	HIVJ
SPACE HULK	2999
SPACE JAM	9999
SPECTRE VR	3999
SPEED HASTE	4999
SPELLCASTING PARTY PAK	3999
SPQR	11999
STAR BALL	3999
STAR CONTROL 3	11999
STAR CRUSADER	3999
STAR GENERAL	11999
STAR WARS TRILOGY	4999
STARLORD	3999
STEEL PANTHERS II	9999
STONEKEEP	5999
STORM	4999
STREET FIGHTER 2	3999
STRIFE	10999
STRIKE COMMANDER	3999
SUBWAR 2050 & SCEN.	4999
SUMMER GAMES SEX	4999
SUPER CARS INT.	2999
SUPER KARTS	3999
SUPER SKI PRO	6999
SUPER STREET FIGHTER 2	4999
SYNDICATE PLUS CLASSIC	3999
SYNDICATE WARS	4999
SYSTEM SHOCK	7999
TEAM F1	10999
TERMINAL VELOCITY	3999
TERMINATOR FUTURE SHOCK	HIVJ
TERMINATOR SKYNET	7999
THEME HOSPITAL	HIVJ
TFX	3999
THEME PARK	3999
THEXDER	3999
THIS MEANS WAR	3999
THOMAS THE TANK ENGINE	3999
THUNDER HAWK 2	3999
THUNDER HAWK 2	7999
TIE FIGHTERS COLLECTOR S	4999
TILT	3999
TIME COMMANDO	9999
TIME GATE	5999
(MAGYAR LEIRÁSSAL)	
TOMB RAIDER	10999
TORINS PASSAGE	3999
TOSHINDEN	10999
TOUCHE ADV.OF 5TH M.	9999
(MAGYAR LEIRÁSSAL)	
TRACK ATTACK	3999
TRANSPORT TYCOON DELUXE	3999
TUNNEL B1	9999
(MAGYAR LEIRÁSSAL)	
UFO ENEMY UNKNOWN	3999
ULTIMATE SOCCER ENC.	4999
UNDER A KILLING MOON	3999
UNIVERSE	4999
US MARINE FIGHTERS	5999
US NAVY FIGHTERS CLASSIC	4999
VIKING CONQUEST	7999
VIRTUA COP	9999
VIRTUAL KARTS	3999
VOLFIED & PIPE MANIA	1999
WAGES OF WAR	9999
WAR COLLEGE	9999
WAR COMMAND EXPLOSION	1999
WARCRAFT 2 DELUXE	13999
WARWIND	11999
WE ALL NEED XTRA SPEED	HIVJ
WING COMMANDER	2999
WING COMMANDER III	4999
WING COMMANDER IV	9999
(MAGYAR LEIRÁSSAL)	
WINGS OF GLORY	5999
WIPEOUT	4999
WITCHAVEN	3999
WITCHAWEN II	3999
WIZARDRY GOLD	11999
WIZARDRY NEMESIS	11999
WIZKID	1999
WORMS	4999
WORMS UNITED	7999
X COM TERROR FROM DEEP	3999
X COM UNKNOWN TERROR UFO 1&2	9999
X MEN CARTOON MAKER	3999
X WING COLLECTORS	4999
XANTH	3999
ZEPPELIN	3999
ZONE RAIDERS	3999
ZOOL	2999

1+5 JÁTÉK

BLADE WARRIOR	1999
BLUES BROTHERS	1999
BOMBUZAL	1999
DELUX STRIP POKER	1999
GRAND PRIX CIRCUIT	1999
INT.ATHLETICS	1999
PREDATOR 2	1999

1+50 JÁTÉK

F15 STRIKE EAGLE	3999
F19 STEALTH FIGHTER	3999
GUNSHIP	3999
KNIGHTS OF SKY	3999
M1 TANK PLATOON	3999
SPECIAL FORCES	3999
SUPER TETRIS	3999

VISZONTELADÓK FIGYELEM!

1996 szeptembertől új konstrukcióval várjuk minden korábbi és új viszonteladóinkat. Feltételeink (csak PC CD-ROM játékokra):

1. Első vásárlás min. nettó 100,000.- Ft (a 20% kedvezmény már erre is vonatkozik).

2. Továbbiakban bármekkora vásárlás esetén is már 20% kedvezményt adunk árainkból.

3. Nagyobb vásárlás esetén áraink további megbeszélés tárgyát képezik.

A CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT KEDVES MEGRENDELŐI IS RÉSZT VESZNEK AZ 576 KByte HÚSVÉTI MARS NYEREMÉNY JÁTÉKÁBAN. FELTÉTELEKET LÁSD A 47. OLDALON!

PC 3.5"LEMEZES

JÁTÉKOK

ALADDIN	4999
ALL DOGS GO TO H.	1999
BATTLE ISLE DATA	3999
BREAKTHRU	3999
COMANCHE	7999
CYBER RACE	3999
DAEMONSGATE	3999
DARKER	6999
DREAMWEB	2999
EL FISH	3999
F14 FLEET DEF. SCENARIO	3999
FLIGHT SIM TOOLKIT	2999
FREE DC	4499
GUILTY	3999
GUNSHIP 2000	4999
HAND OF FATE -KYR.2	3999
INDIANA JONES DESKT.ADV.	2999
INFERNO	5999
JAGGED ALIANCE	6999
JUNGLE BOOK	4999
LION KING	4999
MIDWINTER II	2499
PACIFIC ISLAND	3499
PATRICIAN	4999
PATRIOT	4999
PEPPER S ADVENTURE	2999
PINBALL DREAMS 2	3999
PIZZA TYCOON	4999
PYROTECHNICA	3499
REALMS	2999
RETURN OF THE PHANTOM	5999
REX NEBULAR	4999
RINGWORLD	3999
SENSIBLE GOLF	7999
SHADOW LANDS	2999
SPECTRE VR	5999
STAR CONTROLL II	4999
STAR CRUSADER	5999
STARLORD	3999
SUMMER CHALLENGE	2999
TEST DRIVE 2	2999
THE CYCLES	2999
TIE FIGHTER DEF.OF EMPIRE	3999
TRANSPORT TYCOON W.E.	3999
ULTIMA 7	3999
UNIVERSE	3999
WWF 2 EUROPEAN RAMPAGE	2999
X WING IMPERIAL PURSUIT	3999
ZEPPELIN	3999

576 KByte shop

HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

1137 BUDAPEST,
POZSONYI U. 14.
TEL.: 112-6415

9021 GYŐR,
KIRÁLY U. 18.
TEL.: (96)-322-151

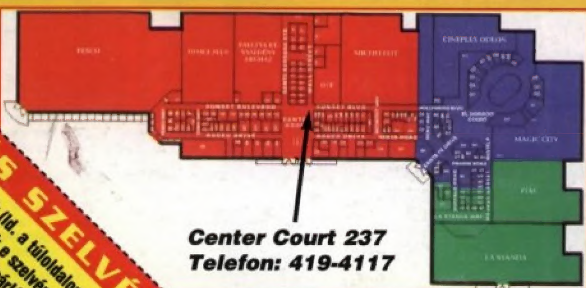






Új boltunk nyílt a Pólus Centerben!





AKCIÓS SZELVÉNY

PC CD-ROM akciónk (ld. a túloldalon a pirossal jelölt tételeket) csak e szelvény bemutatásával érvényes. Vásárláskor hozd magaddal, vagy küldd el megrendeléseddel.

Akciónk '97 április 15-ig érvényes!